

AMIGA •

ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

68 STRON  
ZAWIERA KGB NEWS

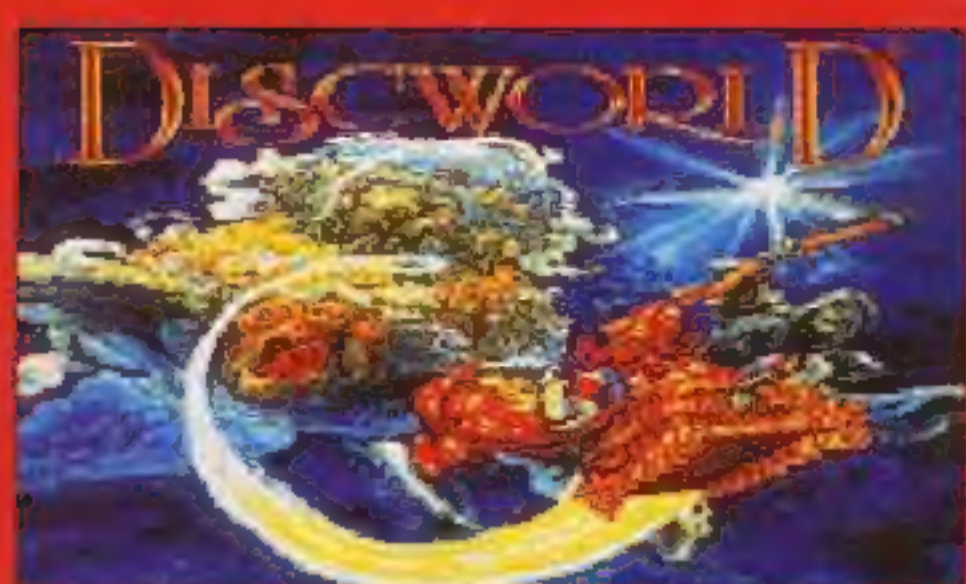
# SEKSTANT

LIPIEC-SIERPIEN  
(7-8/95)

INDEX 321052  
ISSN 1230-7726  
CENA 2 zł 50 gr  
25000 zł

Schools  
**CLOSED**  
for Summer

## 26



DISCWORLD



FULL THROTTLE



SUPER KARTS



SENSIBLE GOLF

VIRTUAL POOL • LASERMANIA 2 •  
PIOTRKÓW 1939 • F-1 TORNADO •  
TERMINAL VELOCITY • BUREAU 13 •  
MICROPROSE GOLF •  
STONE PROPHET •  
PYROTECHNICA  
CAMPAIGN 2  
JETSTRIKE  
SIMTOWER  
LOST EDEN  
KA-50 HOKUM  
FRONTLINES  
HANNIBAL  
DUNGEON HACK  
i inne...

Tylko klon czy już konkurent Gravis'a?

## PRIMAX MUSIC CARD

Wyczekując na rewolucję

## INTERAKTYWNE FILMY

Najszybszy napęd świata – TEST

## 6 PLEX CD-ROM

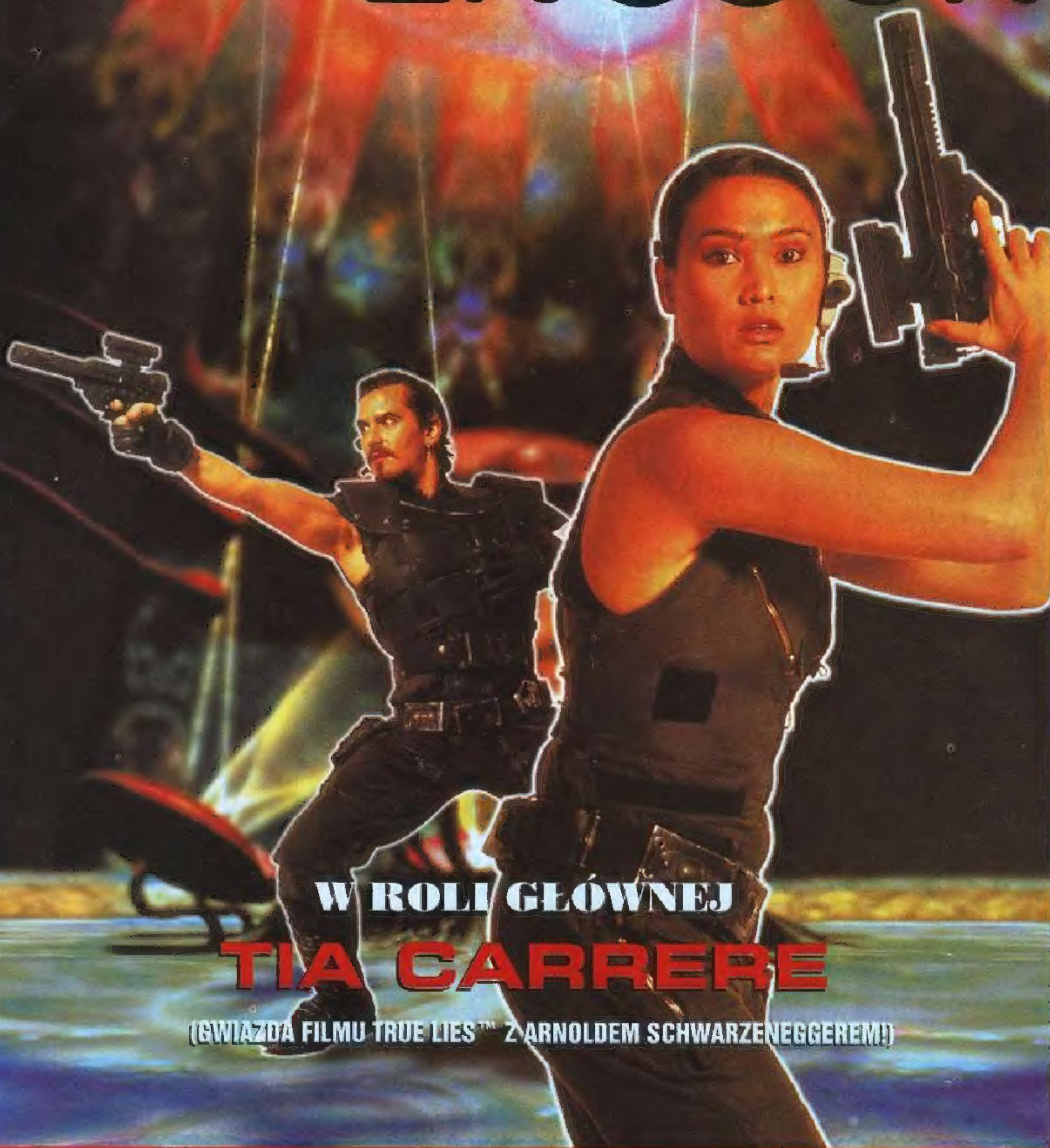
Grafika: Super Street Fighter 2 Turbo (Pegaz Asx)

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO  
SZKOŁA PRZETRWAŃIA



PRZEŻYJ FANTASTYCZNĄ PRZYGODĘ  
WSPÓLNIE Z BOHATERAMI INTERAKTYWNEGO FILMU SCIENCE-FICTION

# T.H.E. DAEDALUS ENCOUNTER™



W ROLI GŁÓWNEJ  
**TIA CARRERE**

(GWIAZDA FILMU TRUE LIES™ Z ARNOLDEM SCHWARZENEGGEREM!)



**3 CD-ROMy ZAPIERAJĄCEJ DECH AKCJI  
WKRÓTCE W TWOJEJ KOLEKCJI GIER!**



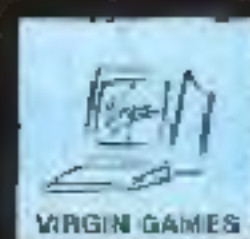
Wyłączny dystrybutor na terenie Polski:

IPS Computer Group Sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. 642 27 66 lub 642 27 68

W celu uniknięcia naruszenia praw autorskich i innych praw, w tym prawa do własności intelektualnej, wszystkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

CC'95

## MECHADEUS™



©1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Created by Mechadeus.  
The Daedalus Encounter is a trademark of Virgin Interactive Entertainment, Inc.  
Virgin is a trademark of Virgin Enterprises Ltd.  
Mechadeus is a trademark of Mechadeus.





# SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Wydawca  
ProScript Sp. z o.o.

jest członkiem

OGÓLNOPOLSKIEGO  
STOWARZYSZENIA  
WYDAWCÓW

Redaktor naczelny  
Marcin Przasnyski  
Z-ca red. nacz.  
Waldemar Nowak

oraz

Paweł Chmielowiec  
Andrzej Cwalina  
Dariusz Góralski  
Marcin Kamil Górecki  
Marcin Gutkiewicz  
Paweł Jankowski  
Lech Kalwas  
Piotr Lutostański  
Piotr Mańkowski  
Jacek Marczewski  
Kamil Mętrak  
Piotr Pawlak  
Mateusz Przasnyski  
Tomasz Sękowski  
Paweł Sikora  
Bogdan Wiciński  
Adam Wieczorek

Design & DTP

STUDIO ProScript  
Pegaz Ass® Design Group  
Waldemar Nowak  
Jacek Piekarek  
John Zabiya

Druk

Wojskowe Zakłady  
Graficzne, Warszawa,  
ul. Grzybowska 77

Nakład 117.000 egz.

Adres redakcji

ul. Wronia 35/37  
00-846 Warszawa  
tel. (0-2) 620-1261 w. 550  
(godz. 9<sup>00</sup>-16<sup>00</sup>)  
TYLKO dla faxujących  
fax (0-2) 620-9309

Redakcja nie odpowiada  
za treść ogłoszeń i reklam.

Materiałów  
nie zamówionych  
nie zwraca,  
w przypadku publikacji  
zastrzega sobie  
prawo do skrótów.  
Wszystkie użyte znaki  
firmowe i towarowe  
są zastrzeżone  
przez ich właścicieli.

Redakcja B  
dziękuje redakcji C  
za zajęcie  
świątecznego stanowiska  
odnośnie redakcji A

Bureau 13.....40



Campaign 2.....60

Discworld.....34



Dungeon Hack.....31



F-1 Tornado.....10



Fantastic Soccer.....10

Football Manager 2.....19

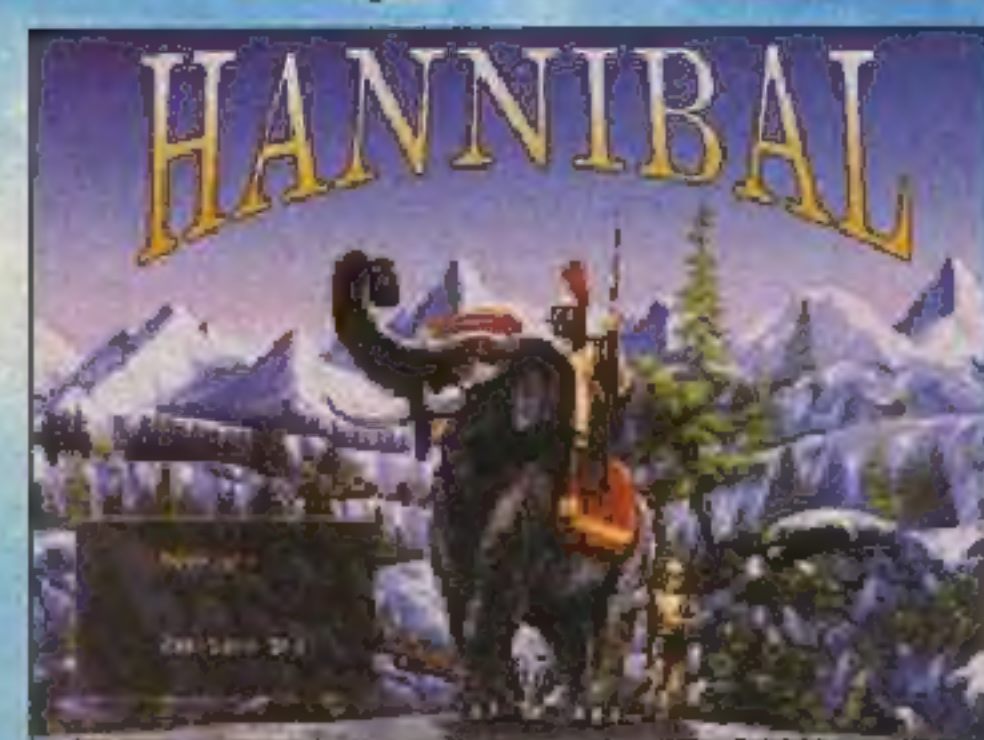
Football Manager World Cup..19



Frontlines.....64

Full Throttle.....68

Gazza's Super Soccer.....19



Hannibal.....61



International Ice Hockey.....20



International Open Golf.....26



Jetstrike.....24



Journeyman Project.....46



KA-50 Hokum.....28

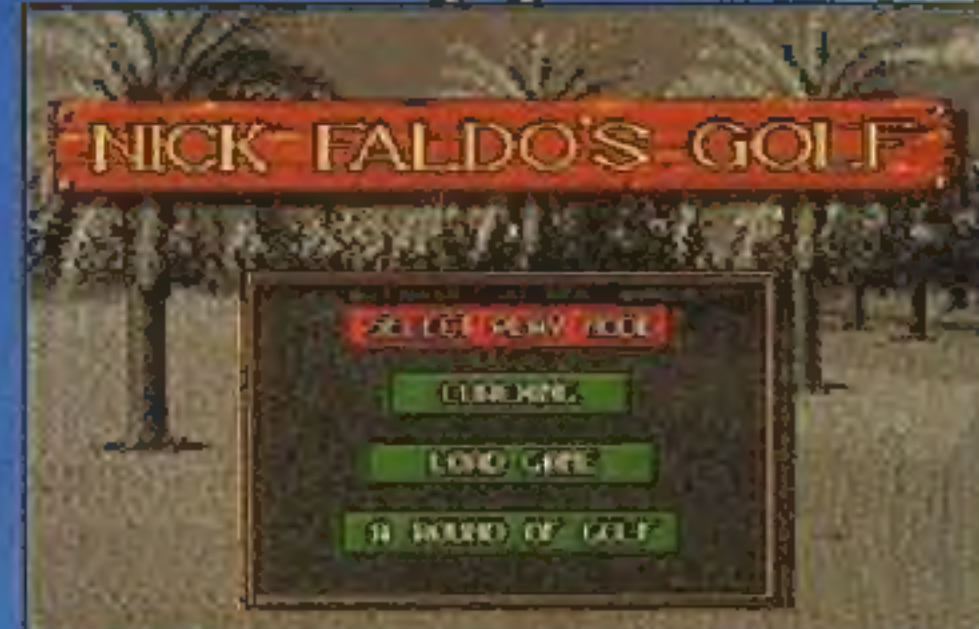
Lasermania 2.....21



Lost Eden.....32

MicroProse Golf.....26

MicroProse Soccer.....19



Nick Faldo's Golf.....26

Once Upon a Forest.....31



Piotrków 1939.....59

Pyrotechnica.....45



Qwak.....20



Ryder Cup.....27

Sensible Golf.....27



Sim Tower.....62

Sleepwalker.....10

Star Crusader.....45

Stone Prophet.....38

Super Karts.....43

Super Street Fighter 2 Turbo..22

Terminal Velocity.....43

The Pure Wargame.....65

Unlimited Adventures.....30

Virtual Pool.....44

Yo! Joe!.....21



Wreszcie wakacje – najbardziej wyczekiwany okres, w którym każdy może oddać się bez reszty ulubionemu zajęciu. Mimo, że większość z was spędzi wakacje przy komputerze, to jednak gorąco namawiamy do odrobiny ruchu na świeżym powietrzu. Gry spokojnie poczekają.

Mimo sezonu ogórkowego firmy nie próżnują. Kolejne doniesienia z Zachodu potwierdzają, że ten rozpędzony do niemożliwości przemysł nie ustaje ani na chwilę. Ale dla polskich graczy dużo ważniejsze są poczynania rodzimych firm. Na tym polu dzieje się ostatnio bardzo dużo, dlatego sporą część RZUTU OKIEM poświęcamy produktom polskim oraz tym, które ukażą się u nas w polskich wersjach językowych.

## RADIX

Najnowsza gra z serii DOOM'o-podobnych ukaże się w Polsce już we wrześniu, w całkowicie spolonizowanej wersji. RADIX łączy najlepsze cechy głównych filarów tej gałęzi gier – DOOM i DESCENT. Inwencja twórców i kunszt programistyczny pozwoliły niesłychanie rozbudować grę. RADIX ma wiele cech symulatora lotu, przy za-

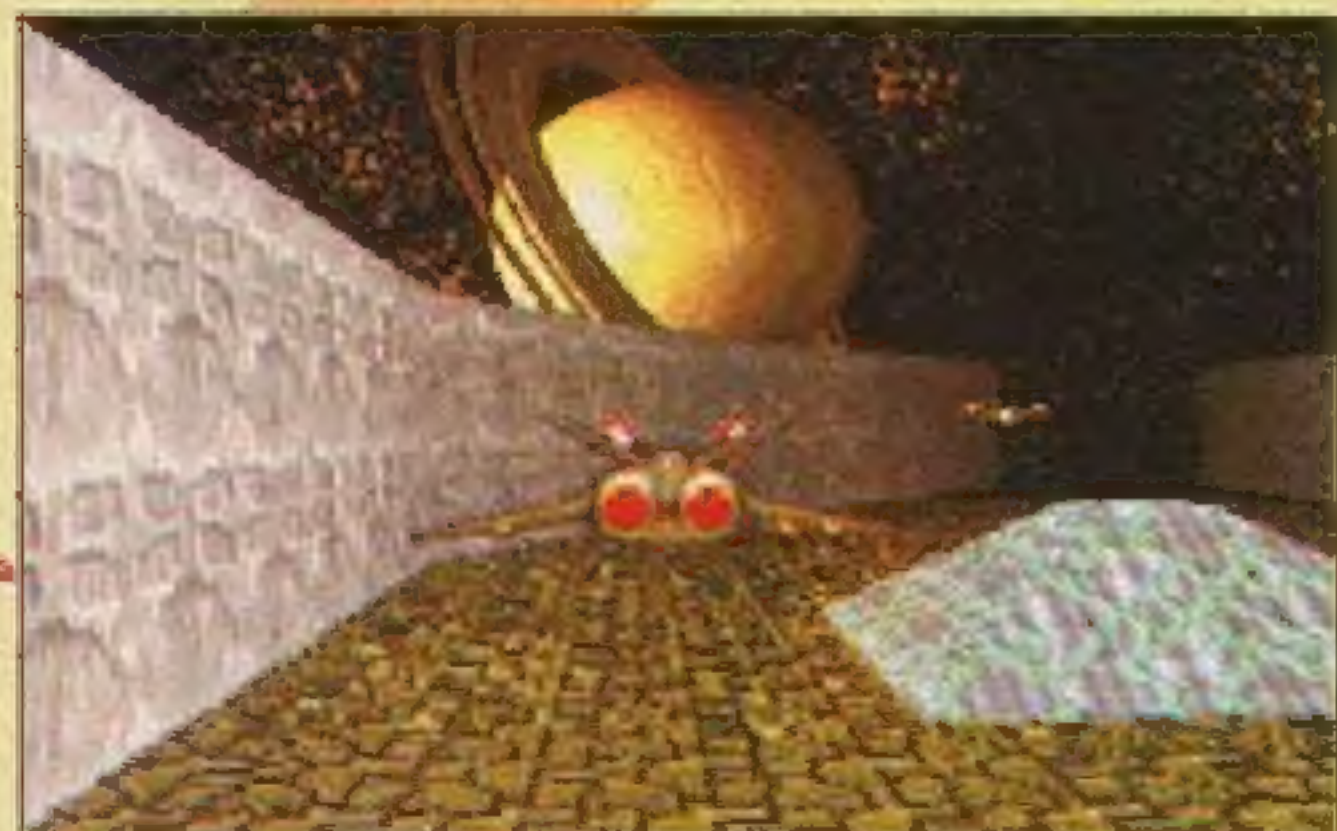


chowaniu tradycyjnych elementów strzelaniny, do tego dochodzi niespotykane szczegółowa grafika z pełnym teksturowaniem, efektami świetlnymi, trójplanowym tłem oraz stereofoniczna ścieżka dźwiękowa. Polscy gracze otrzymają o równocześnie z zachodnią premierą, gra będzie wydana w Polsce przez firmę METROPOLIS.

Produkcja: UNION LOGIC

Wydawca: METROPOLIS

Platforma: PC VGA/SVGA



## VINYL GODDESS FROM MARS

Bogini z Marsa jest główną postacią w nowej platformowo-zręcznościowej grze, która ukaże się w Polsce również za sprawą firmy METROPOLIS równocześnie z premierą gry RADIX. Seksowna astronautka po przymusowym lądowaniu na obcej planecie musi odnaleźć fragmenty swego rozbitego pojazdu – motyw często przewijający się w grach, ale ostatnio jakoś zapomniany. Gra jest kolorowa, przyjemna i wciągająca, oczywiście będzie po polsku. Wydawca zapowiada, że w pudełku znajdzie się m.in. wielki plakat bohaterki w zachęcającej pozie...

Produkcja: UNION LOGIC

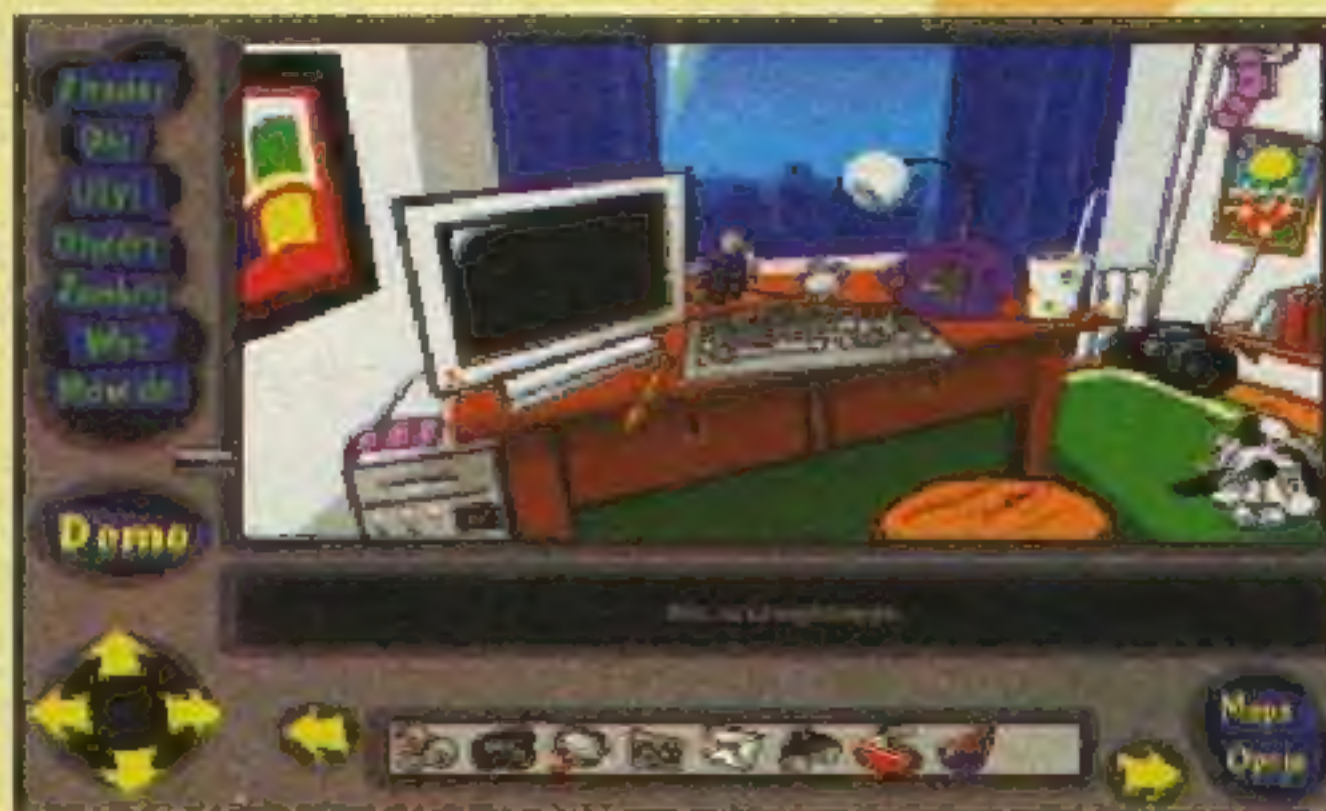
Wydawca: METROPOLIS

Platforma: PC VGA



## ŚWIRUS (PL)

Mamy szansę na pierwszą polską grę przygodową pod Windows! Dostarczone nam demo gry ŚWIRUS zawiera wprowadzie tylko kilka lokacji i z powodu błędów w sterowniku zupełnie nie da się pograć, tym niemniej sympatycznie wykończona grafika zachęca do zabawy. Co prawda wątpliwym pomysłem wydaje się być tworzenie tego rodzaju gry pod Windows, tym bardziej pisanej w Visual Basicu, tym niemniej autorom życzymy jak najlepszego scenariusza.



## LIGA POLSKA MANAGER 95 (PL)

Nie trzeba już łamać języka na nazwiskach jakichś kanonierów z Londynu czy innych Ham'ów z United. Teraz mamy już do dyspozycji własną li-



gę i własnych kopaczy, nad którymi możemy się znęcać. LIGA POLSKA MANAGER 95 jest klasyczną grą menedżerską, w której zostajesz trenerem jednej z naszych drużyn ligowych. Do two-



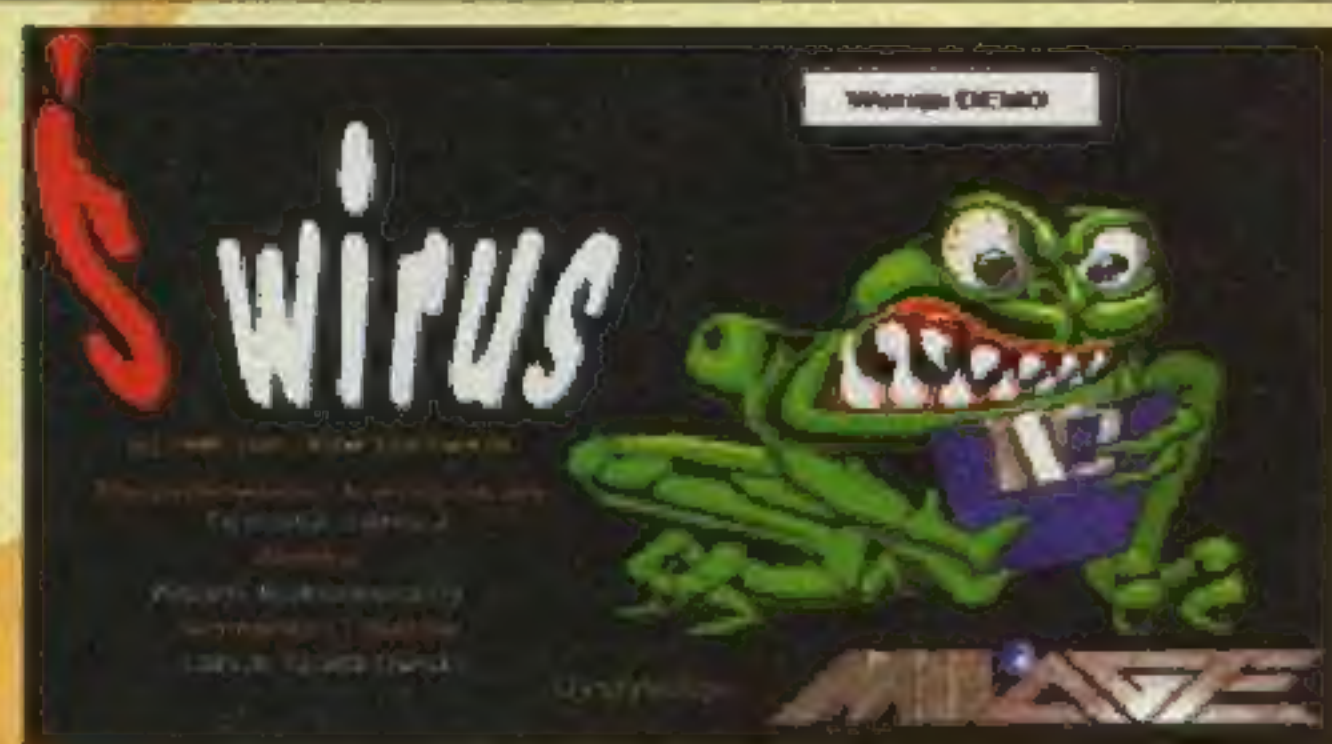
ich obowiązków będzie należało: sprzedawanie i kupowanie graczy, wybór reklam, rozbudowa stadionu. Będziesz także wybierał kwatery i sposób transportu na mecze wyjazdowe, oraz oczywiście zestawiał przed meczem skład i ustalał taktykę gry. LIGA POLSKA uwzględni wszystkie ligi (od pierwszej do okręgowej) w Polsce oraz możliwość gry w europejskich pucharach.

Produkcja: SPORTLAND

Wydawca: MARKSOFT

Platforma: PC VGA

TABELA 1 LIGI									
Rank	Gracz	W	N	W	N	W	N	W	N
1	Łódź	10	0	0	0	0	0	0	0
2	Stal Rzeszów	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Kolonia Gostyń	0	0	0	0	0	0	0	0
4	Łódź	0	0	0	0	0	0	0	0
5	Stal Stalowa H.	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Łódź	0	0	0	0	0	0	0	0
7	Zastal Lubin	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Stal Głogów	0	0	0	0	0	0	0	0
9	Łódź	0	0	0	0	0	0	0	0
10	Łódź	0	0	0	0	0	0	0	0
11	Łódź	0	0	0	0	0	0	0	0
12	GKS Katowice	0	0	0	0	0	0	0	0
13	GKS Katowice	0	0	0	0	0	0	0	0
14	Polonia Warszawa	0	0	0	0	0	0	0	0
15	Polonia Warszawa	0	0	0	0	0	0	0	0
16	Polonia Warszawa	0	0	0	0	0	0	0	0
17	Polonia Warszawa	0	0	0	0	0	0	0	0
18	Polonia Warszawa	0	0	0	0	0	0	0	0



Produkcja: TOP-KOM

Wydawca: MIRAGE

Platforma: PC Windows, SVGA





## TEENAGENT (PL)

Najgłośniejsza polska przygodówka, odnosząca zasłużone sukcesy poza granicami kraju, ukaże się w wersji na Amigę. Taką wiadomość podało biuro prasowe firmy METROPOLIS informując, że gra trafi do sprzedaży już w trzecim kwartale. Na platformie Amigi TEENAGENT będzie zakodowany od nowa, przy użyciu specjalnie stworzonego systemu 256 kolorów na zwykłej Amidze 500 (podobny, choć nie tak dobry system był za-



stosowany w grze UNIVERSE). TEENAGENT będzie bardzo poważną konkurencją dla polskich przygodówek na Amigę i zarazem pierwszą tak poważną konwersją z PC na Amigę.

Produkcja/Wydawca: METROPOLIS  
Platforma: Amiga



## HIGH OCTANE

Wreszcie nadszedł upragniony XXI wiek, na ulicach miast panuje pełna swoboda poruszania się, ograniczenia prędkości i policja stanowią przeżytek. Producenci aut idą z postępem – luksusowe modele Ferrari okute są żelaznymi tarczami, zaś nowe modele Volvo posiadają przystawki w postaci wyrzutni rakiet. Poruszający się pieszo wychodzą z do-



mu jedynie nocą... W taki świat wprowadza nas zręcznościówka HIGH OCTANE (CD). Gracz wybiera pomiędzy sześcioma rodzajami pojazdów, wystąpi opcja grania w sieci nawet w dwanaście osób. BULLFROG na targach ECTS nic nie wspominał o tej grze, teraz zaś zapowiada, że HIGH OCTANE dostępna będzie już pod koniec czerwca.

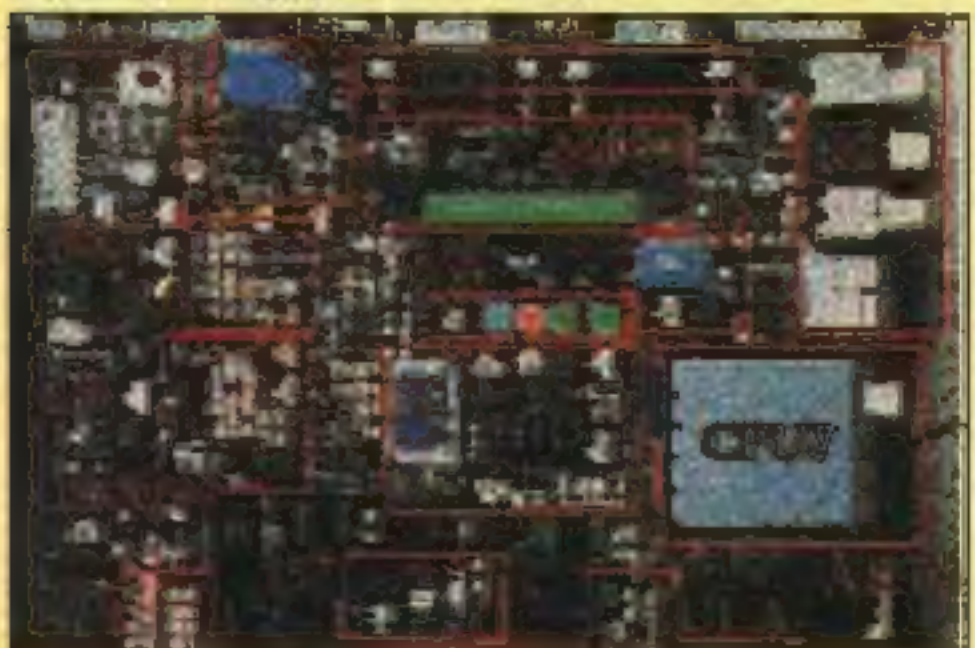
Produkcja: BULLFROG  
Wydawca: ELECTRONIC ARTS  
Platforma: PC CD-ROM



## MISJA HAROLDA (PL)

O tej polskiej przygodówce, której akcja rozgrywa się we wnętrzu komputera, pisaliśmy już wstępnie w SS'23. Dzisiaj wiadomo, że gra ukaże się pod koniec wakacji, a wydana będzie na 12 dyskietkach. Autorzy z dumą podkreślają, że gra należy do kanonu tradycyjnych przygodówek ale zapowiadają też, że jest w niej wiele ukrytych gagów i zaskakujących sytuacji z rodowodem spoza gatunku.

W grze zawarto prawie 200 lokacji i kilkadziesiąt pełnoekranowych plansz, wszystkie postacie mają wieloklatkową animację. Skomponowano też kilkanaście utworów, które muzycznie ubarwiają przygodę w cyberświecie. Mamy też niejasne wrażenie, że w produkcji gry niemałą rolę odgrywa AMOS.



MISJA HAROLDA powstaje w zespole, który opracował gry MENTOR i EKSPERYMENT DELFIN. Specjalnie dla potrzeb nowego produktu stworzono system zarządzający pamięcią, dzięki któremu gra będzie wykorzystywać całe dostępne zasoby systemu. Firma zapewnia, że minimalne wymagania sprzętowe to Amiga 500 z 1 MB RAM.

Produkcja: ART4  
Wydawca: MARKSOFT  
Platforma: Amiga



## FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Faye Russel chciała jedynie przelecieć nad amazońską dżunglą, a nie wylądować w jej sercu na skutek katastrofy awionetki. Ty jesteś tym pechowym pilotem Joe Kingiem, który będzie musiał słuchać wiecznych narzeknięć rozwiedzionej aktoreczki. Potem poznasz prawdziwe Amazonki oraz doktorka, który wpadł na pomysł zamiany ludzi w dinozaury. AMAZON QUEEN pozbawiony jest filmików, a digitalizowana mowa zawarta jest w wersji CD. Ta wzorowana na SECRET OF MONKEY ISLAND gra zajmuje na dysku 23 MB i zrealizowana jest na dobrym poziomie. Niestety, poza kilkoma wyjątkami, zagadki są zbyt proste. Jest to prawdopodobnie jedna



z ostatnich, jeśli nie ostatnia przygodówka w starym stylu. Dystrybucją w Polsce zajmie się firma MIRAGE.

Produkcja: INTERACTIVE BINARY ILLUSIONS

Wydawca: WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Platforma: Amiga 500/1200, PC VGA



## HIDDEN WORLDS

MAGIC CARPET posiadał tę wadę, że w trakcie etapu nie można było nagrywać stanu gry. W wydanych właśnie pakiecie 25 nowych scenariuszy pod wspólną nazwą HIDDEN WORLDS, poprawiono m.in. i tę niedogodność. W razie śmierci kontynuacja następuje automatycznie, pod warunkiem, że wciąż posiadasz zamek. Etapy są bardzo trudne, graficznie różnią się wprowadzeniem śnieżnej scenerii i to tylko w niektórych etapach. Mimo zapowiedzi, nowych potworów



jakoś nie widać, szkoda też, że nie wprowadzono dodatkowych elementów graficznych. Z ciekawostek – już w pierwszym etapie mamy możliwość zdobycia większości czarów, m.in. Wulkanu!

Produkcja: BULLFROG

Wydawca: ELECTRONIC ARTS

Platforma: PC VGA/SVGA



## DIME CITY

Przygodówka na dwóch dyskietkach? Kto nie wierzy, niech sięgnie po DIME CITY. Gangsterzy, banki pełne pieniędzy, powikłana akcja – to wszystko można odnaleźć w tej grze. Ale pozycja ta plasuje się w światowej trzeciej lidze gier i każdy zainteresowany musi się z tym liczyć.

Produkcja/Wydawca: CYBERDYNE  
Platforma: PC VGA





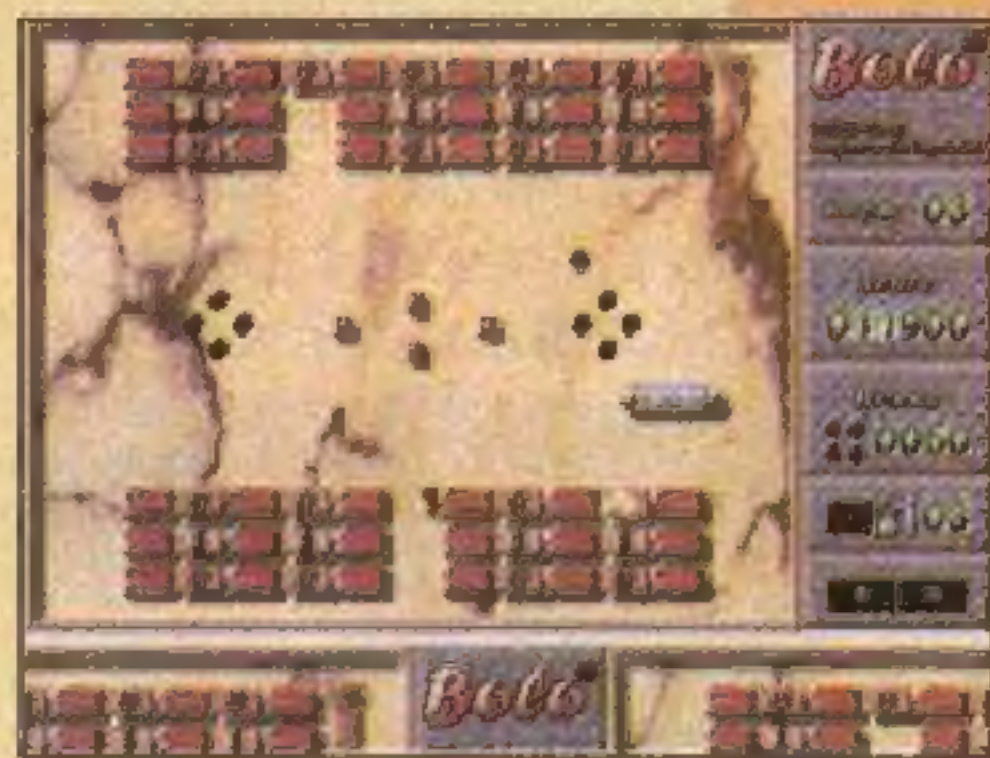
## BOLO

Trudno w to uwierzyć, ale powstała nowa, ulepszona wersja ARKANOID, którą nazwano BOLO. Raketkę można przesuwac w obrębie całej planszy, a dodatkowo w wielu etapach zmieniać jej położenie na pionowe. W przeciwieństwie do poprzedniej wersji, w BOLO traci się kulę, gdy wpadnie ona do któregoś z rozrzuconych po planszy dołków, a nie gdy dotrze do dolnej części ekranu. Najważniejszą rzeczą jest zdumiewająca płynność poruszania się kuli, można poprzez odpowiednie uderzanie nadawać kuli pożądaną prędkość i rotację – ARKANOID pod tym względem zupełnie wysia-



da. Akcję ubarwiają częste zmiany grawitacji oraz specjalne własności wielu rodzajów cegiełek. Rozgrywcę towarzyszy krystalicznie czysty 16-bitowy dźwięk. Produkt wykonany jest perfekcyjnie, można się więc spodziewać, że już niedługo zagości na komputerach w większości biur.

Produkcja/Wydawca: DONGLEWARE  
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



## PERFECT GENERAL 2

Brytyjska firma MIRAGE będzie dystrybutorem unowocześnionej wersji starej lecz dobrej gry PERFECT GENERAL wyprodukowanej przez QQP pod auspicjami AMERICAN LASER GAMES (niezbędne są ścieżki dobrych gier i dobrych firm). Sens gry pozostał bez zmian: zmagania wojsk pancernych na wielu różnych polach bitew. Dowodzić możesz różnymi rodzajami sprzętu: czołgami, transporterami, karabinami maszynowymi (na samochodach), a nawet wsparciem lotniczym. Gra zrealizowana została w podwyższonej roz-

dzielczości i z wysokiej jakości dźwiękiem. Co cieszy wymagania sprzętowe są niewysokie: 386SX z 4 MB RAM, no i oczywiście nieodłączny CD-ROM...

Produkcja: QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS

Wydawca: MIRAGE

Platforma: PC SVGA, CD-ROM



## THUNDERSCAPE

Firma SSI obiecywała, że ich nowy role-playing THUNDERSCAPE: WORLD OF ADEN wejdzie przebojem na rynek, a tymczasem załączony na krążku ze STONE PROPHET demo ich nowej gry prezentuje się marnie. Co prawda dźwięk jest bardzo dobrej jakości, ale grafika znacznie odbiega od przyjętych standardów. Pozostaje mieć nadzieję, że przed ostatecznym wydaniem gry firma zdąży poprawić przynajmniej najbardziej rzucające się w oczy braki.

W grze występuje podział na tury, w trakcie których wybiera się, czy dany członek drużyny atakuje mieczem, broni się, czy np. próbuje



używać któregoś z posiadanych artefaktów – przypomina to BETRAYAL AT KRONDOR, tyle że tam system ten funkcjonował idealnie.

THUNDERSCAPE ma szansę okazać się nieporozumieniem na miarę ALIEN LOGIC, ale poczekajmy jednak na pełną wersję gry.

Produkcja: SSI

Wydawca: MINDSCAPE

Platforma: PC VGA, CD-ROM



## SHIVERS

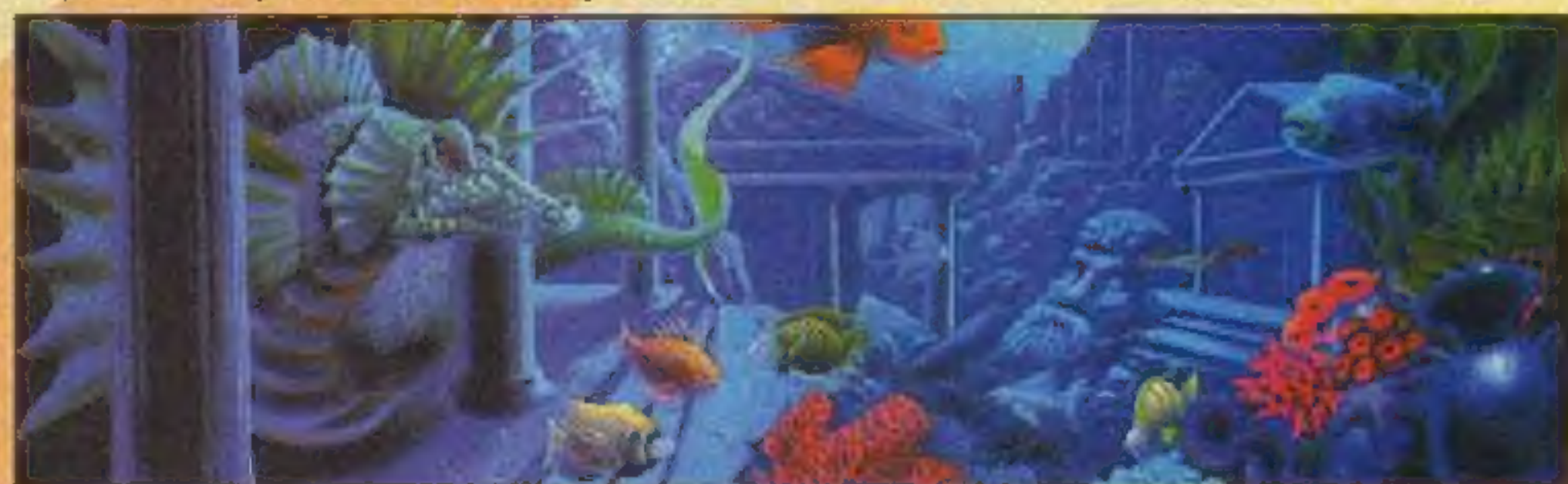
Ta nowa gra podupadającego koncernu SIERRA ukaże się co prawda dopiero na gwiazdkę, ale już możemy pokazać chociaż fragment jej graficznego bogactwa. Atmosfera podwodnych pejzaży aż za bardzo przywodzi na myśl pierwszą część ECOQUEST. SHIVERS będzie multimedialną przygodą w podwodnym świecie, ale jak dale-



ce interaktywną, tego nie można jeszcze powiedzieć.

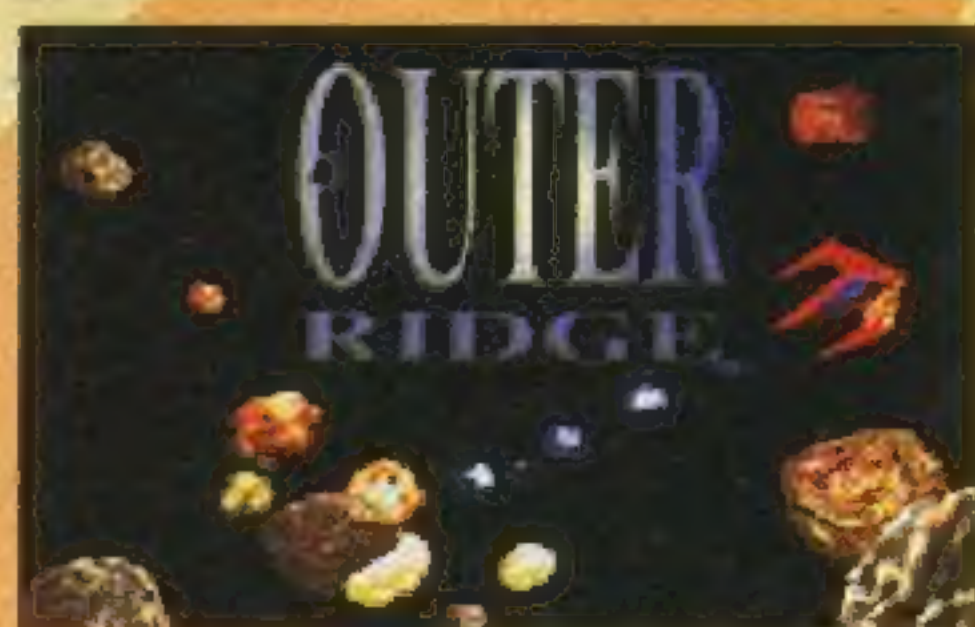
Produkcja/Wydawca: SIERRA

Platforma: PC Windows, SVGA, CD-ROM



## OUTER RIDGE

Jeśli pamiętacie stare dobre ASTEROIDS, to z pewnością zaciekawili was gra OUTER RIDGE. Przedstawiono w niej dobrze znaną scenerię, tyle że widzianą oczami pilota. Tego jeszcze nie było – okazuje się, że wśród dziesiątków tysięcy gier wciąż nie wyeksploatowano nawet wytartych pomysłów.



Grafika OUTER RIDGE przypomina SUPER STARDUST – niemal te same opalizujące głazy, majestatycznie obracające się na tle nieba. Poziom trudności kolejnych etapów jest umiejętnie stopniowany i mimo, że gra polega na ciągłym strzelaniu do tych samych obiektów, to potrafi wciągnąć mocno i na długo.

Platforma: PC VGA

## GRAND PRIX FORMULA TWO

Nowy symulator wyścigów Formuły 1 firmy MICROPROSE przebił ma wszystkich konkurentów – ustalając nowy standard w jakości tego typu gier. FORMULA ONE GRAND PRIX 2 jest symulacją wyścigów Grand Prix 1994. W wizerunkach



samochodów użyto zaawansowanych technik teksturowania obiektów w połączeniu z systemem light sourcing. Dzięki temu bolidy F1 wyglądają mają niemal tak jak w rzeczywistości. Komputerowi przeciwnicy stali się bardziej inteligentni i zyskali cechy indywidualne (każdy jeździ trochę inaczej). Gra umożliwiać będzie dopasowanie wozu do indywidualnych upodobań gracza.

Produkcja/Wydawca: MICROPROSE

Platforma: PC SVGA, CD-ROM

## GRANDEST FLEET 2

Nowa gra obudzonej z letargu firmy QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS należy do liczego grona gier pod wspólną nazwą RISK. Jest to jedna z nielicznych RISK-ów, których akcja toczy się na morzu. GF2 otwiera kilka epizodów z II Wojny Światowej, daje też scenariusze generowane losowo.

Rozgrywka toczy się na planszy podzielonej na hexy. Dzięki wysokiej rozdzielczości można oglądać naraz spo-



re przestrzenie. Gracz dowodzi różnymi siłami morskimi i powietrznymi.

Produkcja/Wydawca: QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS

Platforma: PC SVGA



## GUS GOES TO CYBERTOWN

Tytułowy Gus jest o dziwo psem i nie ma nic wspólnego z Głównym Urzędem Statystycznym ani kartą Gravis UltraSound. Zachęcająco brzmiąca wyprawa do CyberMiasta może zwać zwolenników cyber-



punktu, bowiem GUS... jest komiksową grą dla dzieci, opowiadającą o przygodach psiny w „wirtualnym” świecie, gdzie ma wywęszyć wirusy atakujące komputery w szkolnej pracowni. Synteza mowy, wesołe piosenki i barwna postać głównego bohatera nadają tej grze wiele uroku.

Produkcja/Wydawca: Modern Media Ventures  
Platforma: PC Windows, SVGA, CD-ROM

## RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR

Podobnie jak nad wszystkimi symulatorami kosmicznymi, tak i nad tym wisi widmo serii WING COMMANDER. Zażarta wojna o sporną planetę odbywa się w wysokiej rozdzielczości (640x480), w której symulator pracuje odpowiednio szybko i dynamicznie. Gra obfituje w scenki przerywnikowe, w których padają ważne dla wykonywanych misji informacje.

Produkcja/Wydawca: RENEGADE  
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



## INTERACTIVE FOOTBALL LEAGUE

Znana z małych rozrywkowych gier firma TEAM 17 nabiera rozmachu. IFL jest pierwszym produktem nowo powstałego oddziału, który zajmować się będzie tworzeniem produktów nastawionych na granie przez modem lub za pośrednictwem sieci Internet.

INTERACTIVE FOOTBALL LEAGUE wydaje się być managerem piłkarskim jakich wiele. Umożliwia dokładniejsze niż w innych grach planowanie strategii gry na różne okazje czy dopasowanie treningów. Posiada także nieodczuwane elementy ekonomiczne – handel zawodnikami, dojenie grosza z kibiców i reklamodawców... Prawdziwą jednak siłą programu jest możliwość połączenia się z kolegą (przez modem) lub z podobnymi do ciebie maniakami na całym świecie (poprzez Internet). Gra zawiera ligi osiemnastu



krajów europejskich i zawiera olbrzymią ilość danych o ponad 400 klubach. IFL przeznaczony jest dla Windows 95 i Mac OS. TEAM 17 planuje wprowadzenie gry na rynek we wrześniu tego roku.

Produkcja/Wydawca: TEAM 17  
Platforma: PC Windows, Macintosh



## H.U.R.L.

H.U.R.L. posiada grafikę 3D i jest grą dla dzieci. Banałnym celem jest przemierzanie kolejnych komnat i szukanie kluczy do następnych. Przeszkadzają w tym potwory, robią to jednak stosunkowo zabawnie. DOOM to z pewnością nie jest, trzeba również wspomnieć, że H.U.R.L. dozwolony jest poniżej piętnastego roku życia.



Produkcja: DEEP RIVER  
Wydawca: MILLENNIUM  
Platforma: PC VGA



## LOST ADMIRAL 2

Brytyjski MIRAGE zaczyna już konkurować sama ze sobą. Po wydaniu THE GRANDEST FLEET firmy QQP, MIRAGE zapowiada własny produkt znacznie zbliżony tematyką i klimatem rozgrywki. THE LOST ADMIRAL 2: THE ADMIRAL'S REVENGE jest grą strategiczną odtwarzającą zmagania flot wojennych na morzach i oceanach świata. Gra zrealizowana jest w podwyższonej rozdzielczości i posiada



niezbyt skomplikowany, jak na gry strategiczne, sposób sterowania.

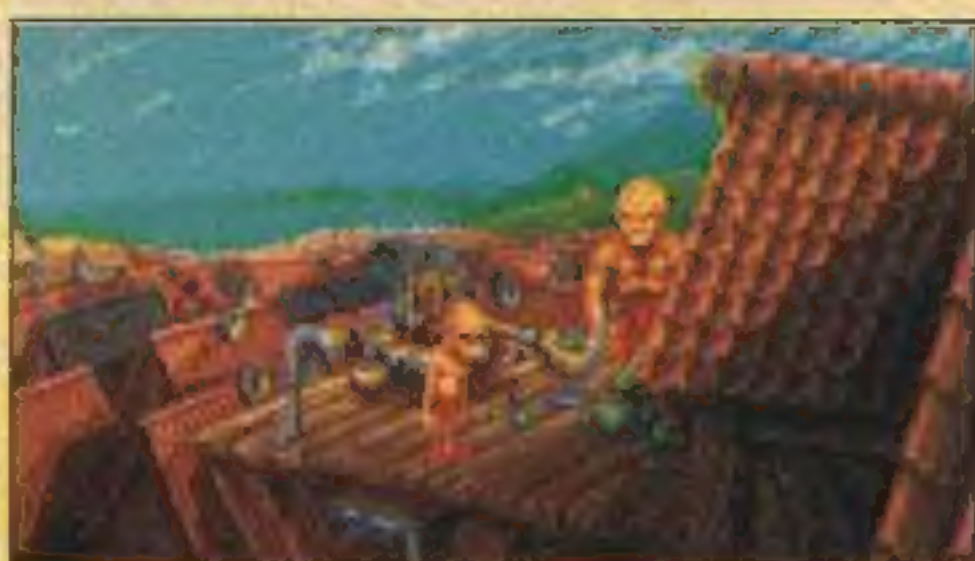
Produkcja/Wydawca: MIRAGE  
Platforma: PC SVGA, CD-ROM

## SIMON THE SORCERER 2

W oczekiwaniu na drugą część przygodówki, która w zeszłym roku narobiła niezłego szumu w środowisku, prezentujemy kilka ciekawych lokacji z SIMON THE SORCERER 2.

Gra jest ciągle rozbudowywana, pełna wersja na kompaktce ukaże się jesienią. Z nieoficjalnych źródeł wiemy, że prowadzone są rozmowy nad przygotowaniem i równoczesnym wydaniem polskiej wersji, w której dialogi czytać będą znani rodzimi aktorzy.

Produkcja/Wydawca: ADVENTURESOF  
Platforma: PC VGA, CD-ROM







w SPACE PIRATES, to spaso-  
wałem i nie sięgam już z takim  
zapalem po niegdyś rozchwy-  
tywane produkcje AMERICAN  
LASER GAMES.

**Micz:** Ostatnio jednak  
ukazała się gra, która jest in-  
na niż wszystkie. Autor Ken  
Demarest zapowiedział, że  
w BIOFORGE występują

„syntetyczni aktorzy”. Stworzono cały  
połączony z kombinezonami system  
do rejestracji ruchów człowieka, które  
potem zastosowano do animacji pół-  
robota Lexa.

**User:** Chwila, moment! Inna niż  
wszystkie jest restauracja McDo-  
nald's, która jest tylko podobna do  
Burger Kinga, KFC czy chociażby nie  
znanej jeszcze w Polsce Wendy's...

eksperymentalną TV interaktywną,  
gdzie widz może dobierać indywidual-  
ny program oraz korzystać z różnych  
dziwnych usług typu: zakupy w domu,  
selektywna prognoza pogody, itd. Aby  
to osiągnąć przeniesiono do cywila jed-  
ną z wojskowych technologii.

**Micz:** Samo słowo „interaktywny”  
utożsamia tutaj niejako współdziałanie  
umysłu ludzkiego ze sztuczną inteli-  
gencją komputera. W branży gier za-  
panowała obsesja na tym punkcie:  
wiele firm zmieniło nazwy dodając ów  
przymiotnik, przykładami mogą być  
GREMLIN czy VIRGIN. Podejrzewam,  
że jeśli gra ma dopisane na pudełku  
jakieś hasło, to lepiej się sprzedaje.  
Dlatego wszyscy teraz coś dopisują.  
Jeśli nie dużymi wołami „interactive  
movie”, to choćby w rogu pudełka nie-  
pozorne „virtual”.

**User:** Pamiętam, gdy na początku  
ubiegłego roku dotarł do Polski pierw-  
szy MAD DOG McCREE, wtedy nie by-  
ło jeszcze tego trendu. Nikt się nie za-  
stanawiał, czy MAD DOG jest bardziej  
lub mniej „interaktywny”, tylko wszyscy  
w niego grali.

# INTERA

ROZMAWIAJĄ:

**Micz:** Ależ KFC to głównie kur-  
czaki i sałatka coleslaw, a w Burger  
King dają do hamburgerów pomi-  
dory, więc McDonald's siłą rzeczy



**Micz:** Ja do MAD DOG nic nie  
mam, obie części skończyłem. Trochę  
szkoda tylko, że zajmuje to nie więcej  
niż trzy godziny i po pewnym czasie  
zaczyna funkcjonować na zasadzie sa-  
mograja. To tak, jakbyś włożył kasety  
do magnetowidu i oglądając film z pilo-  
tem w dłoni, co pewien czas próbował  
wcisnąć pauzę dokładnie w danym mo-  
mencie. Film tak czy owak obejrzałbyś  
do końca, tylko że nudziłbyś się dłużej  
niż standardowe dwie godziny.

**User:** Wszystko byłoby znośnie,  
gdyby po zmianie kasety na inną było  
coś nowego do oglądania. Gdy obej-  
rzałem występującego jako narratora  
w MAD DOG siwowłosego dziadka  
również w pierwszoplanowej roli

jest inny niż  
wszyscy!

**User:** Skoro tak twierdzisz...

**Micz:** Również BIOFORGE nie jest  
zwyczajną grą.

**User:** Nie zaprzeczysz chyba, że  
BIOFORGE jest koncepcyjną kalką idei  
pierwszego ALONE IN THE DARK  
sprzed lat kilku. Gęsta atmosfera, prze-  
suwające się źródła dźwięku, różne wi-  
doki kamery, rozwinięta fabuła, zaan-  
gażowanie emocjonalne gracza – to  
już wszystko było. A teraz wraca do  
nas rykoszetem w lepszym technicznie  
wykonaniu. ORIGIN w promocji BIO-  
FORGE oczywiście dyskretnie to prze-  
milcza. Historia lubi się powtarzać, cie-  
kawie czy BIOFORGE 2 będzie tak wy-  
paczony jak drugi ALONE.

**Micz:** Tu przestaję cię rozumieć.  
Fakt iż kolejny LARRY jest kalką po-  
przedniego ci nie przeszkadza, a to że  
w BIOFORGE zastosowano takie sa-  
me widoki kamery jak w ALONE już ci  
się nie podoba. Poza tym nigdy nie za-

zaczynają się przy wplataniu w anima-  
cje momentów decyzyjnych, bo inte-  
rakcja w grach polega właśnie na po-  
dejmowaniu określonych decyzji.

**Micz:** Pomyśleć tylko, że owa inte-  
rakcja oznacza wciskanie lewego przy-  
cisku myszy w momencie, gdy akcja  
się zatrzymuje! Szczytem fikcji był  
w tym względzie VORTEX, w którym  
poza wyborem dialogów nie trzeba by-  
ło w ogóle nic robić. Natomiast w CY-  
BERWAR na jedną minutę grania przy-  
padało dziesięć minut oglądania wciąż  
tych samych animacji.

**User:** Filmy interaktywne to dzie-  
dzina jeszcze raczkująca. Różni lu-  
dzie metodą prób, błędów i jeszcze  
raz błędów starają się wypracować  
nową receptę na dobre gry. A slogany  
reklamowe są zwykle na wyrost, więc  
nie ma co histeryzować, jeśli gra oka-  
zuje się nieco przereklamowana. Nie  
można też mieszać gry z błotem tylko  
dlatego że eksperyment nie wypalił.  
Zresztą gra ze stałym zestawem ani-  
macji też może być nietuzinkowa, cze-  
go pierwszym z brzegu przykładem  
jest CYBERIA, która ma prozaicznie  
prerenderowany krajobraz, a mimo to  
wciąża jak diabli.

**Micz:** Chodzi jedynie o to, żeby  
owe eksperymenty były nazywane  
eksperymentami, a nie rewolucją na  
miarę lotu na księżyc. Inaczej dez-  
orientuje się ludzi, którzy wydają pie-  
niądze na grę i chcieliby po prostu do-  
brze się nią bawić.

**User:** Przeszkadza w tym obecnie  
jeszcze niski standard kompresji mate-  
riału video, który jest kompromisem po-  
między jakością obrazu i wydolnością  
przeciętnego komputera.

**Micz:** Oglądając przez kilka godzin  
wielkie jak pięść piksele, ma się cza-  
sem ochotę wrócić do starego, dobre-  
go telewizora.

**User:** Tak nawiasem mówiąc,  
w jednym z miast USA uruchomiono





rzucalbym grze tego, że posiada rozwiniętą fabułę oraz potrafi zaangażować gracza.

**User:** Nie zarzucam, tylko staram się pokazać, że produkt który agresywnie lansuje się jako pionierski w dziedzinie „interactive movie”, wcale taki nowatorski nie jest. Żeby nie było nieporozumień – ALONE IN THE DARK i BIOFORGE uważam za gry bardzo dobre, chociażby ze względu na staranność z jaką została wykonana grafika.

**Micz:** Ciekawy jest sposób, w jaki autorzy starali się naśladować rzeczywistość – w rzędzie lamp jedna z nich jest uszkodzona i błyska, z sufitu cieknie woda, po roztrzaskaniu robota w posadzkę uderzają kawałki blachy. Wydając BIOFORGE ORIGIN opubli-

wcale nie mającą o rewolucji, a po prostu robią coraz ciekawsze wersje swoich starych gier. Taka jest chyba natura całego tego przemysłu, że nie trzeba zbyt wiele wychylać z nowościami, tylko produkować lepsze wersje sprawdzonych rzeczy.

**User:** A może jest odwrotnie? Przecież droga do sławy każdej z tych firm rozpoczęła się od jednego, genialnego przeboju. LUCASARTS stworzył MANIAC MANSION, protoplastę wszystkich dzisiejszych przygodówek. BULLFROG zaszokował świat nieszablonywym SYNDICATE. ID SOFTWARE, początkowo pod szyldem APOGEE, swoim WOLFENSTEIN 3D utworzyła zupełnie nowy podgatunek gier zręcznościowych. Oni już mieli swój czas na pomysły, teraz przychodzi kolej na in-



Hell

bie w grze: docierasz do obcego miasta, idziesz ulicą, możesz zajrzeć do któregoś z domów, porozmawiać z przechodniami, poznać ich życiorysy. Powinno być tak, by wszystko co wpadnie do głowy gracza, ma na ekranie jakiś efekt. Bo czy nie denerwuje cię w przygodówkach, gdy stoisz przed szklanymi drzwiami, masz miotek, broń, obok stoi kubek na śmieci, którym normalnie



udało się wpleść w tok gry pewne problemy filozoficzne, np. czy moralna jest budowa sztucznych komór płodowych, które zdejmą z matki trudy noszenia ciąży i jakie będą tego skutki? HELL jest też jedną z nielicznych przygodówek, która nie kończy się tradycyjnym happy endem. Bohater co prawda ratuje świat, ale traci ukochaną osobę. Ambiwalentność uczuć jest tu realna psychologicznie, tak jak w dobrym filmie.

**Micz:** Podobnie było z ARENA – grą, która oprócz licznych wad, posia-

# AKTYWNE FILMY?

PIOTR MAŃKOWSKI i JACEK MARCZEWSKI

kował odezwe, która na przykładzie tej gry definiuje w czterech punktach film interaktywny.

**User:** Wymieńmy je – po pierwsze charakteryzują go różne ujęcia kamery, dynamiczny podkład muzyczny, mowa oraz efekty dźwiękowe. Po drugie, w filmie interaktywnym akcja rozwija się w stałym tempie. Po trzecie równoważone są proporcje pomiędzy fragmentami, które bezpośrednio zależą od gracza i nieinteraktywnymi wstawkami. Na koniec ORIGIN stwierdza, iż grający musi zostać wciągnięty w opowieść i poczuć emocjonalny związek z wydarzeniami w grze.

**Micz:** Czemu więc tytuły cieszące się wśród graczy największą popularnością to DOOM, MORTAL KOMBAT, SYNDICATE? Są to gry pozostawiające pełne pole wyboru dla gracza, nic mu nie przeszkadza w działaniu. Trudno może je nazwać filmami, ale wszelkie rekordy interakcji z pewnością biją.

**User:** Różne są przecież filmy, szczególnie te przeznaczone na video. Sfilmowany DOOM mógłby po obróbkę uchodzić za piracką wersję RAMBO IV, bo w takich filmach szcztątkowa fabuła jest tylko łącznikiem, który umożliwia skleśnienie kolejnych kaskaderskich wyczynów i scen z efektami specjalnymi.

**Micz:** Zdaje się, że film pod tytułem „Doom” jest właśnie w produkcji, a przez ekrany przewinął się „Uliczny wojownik”. Wielu producentom zbyt wcześnie zaczęły się rościć w głowach ambicje robienia pełnowymiarowych filmów z graczem jako głównym aktorem. Najlepiej rozumiejące psychikę graczy firmy – LUCASARTS, BULLFROG i ID SOFTWARE

nych. Rewolucja nadejdzie i to niebawem, tyle że przeprowadzi ją jakaś mało znana firma, która jedną grą przeskoczy daleko nad głowy obecnych gigantów tej branży. Spróbujmy wyróżzyć, czego mogłaby ona dotyczyć?

**Micz:** Moim zdaniem film interaktywny pełną gębą musiałby spełniać przede wszystkim taki warunek, że w niemal każdej sekundzie gracz podejmuje jakąś decyzję i natychmiast widzi jej skutki. A nie tak, że co pewien czas zostaje łaskawie dopuszczony do głosu.

**User:** Narzekasz, ale wszyscy gracze i my obaj również świadomie bądź nie godzimy się na uproszczenie świata gry. Dzięki temu możemy chociaż na chwilę uciec od problemów prawdziwego życia. W grze nikt nam nie postawi pały za nieuctwo, można zapomnieć o załatwianiu potrzeb fizjologicznych, bezkarnie strzelać do wszystkiego co się rusza. Jeśli chcesz mieć idealną interakcję, to wstań od komputera. Nie ma czegoś bardziej prawdziwego, bardziej interaktywnego od rzeczywistości. Żyjemy w niej na co dzień i dlatego łatwo o tym zapominamy. Kto wie, może właśnie my jesteśmy marionetkami w czyjejs grze...

**Micz:** ...pociągany za sznurki przez niewidzialną rękę. Wyobraź so-



Ecstatica

swobodnie byś roztrzaskał drzwi. Ale nie – potrzebny jest akurat mały kluczyk. Film interaktywny byłby wówczas, gdybyś każdą czynność mógł wykonywać na dziesięć sposobów. Tylko wtedy gracz mógłby naprawdę działać.

**User:** Sprawa z kluczykiem to niepisana umowna konwencja gatunku. A jeśli już koniecznie mamy tak dokładnie problem roztrzaskać to przecież pojęcia „film” i „interaktywny” nawzajem się wykluczają. Film jest z góry przygotowaną dla widza sekwencją obrazów. Im więcej jest w grze filmu, tym mniej zmieści się w niej interakcji i odwrotnie. Każdemu graczowi będzie odpowiadała nieco inna proporcja składników.

**Micz:** Idealem jest, kiedy grający nie wyczuwa granicy pomiędzy nimi. Założkiem był DRAGON LORE, a duże apetyty robimy sobie w związku z LANDS OF LORE 2.

**User:** Mnie podobał się HELL, gra której stopień skomplikowania ma pozorować rzeczywistość, np. można prowadzić dialogi z grubo ponad setką ludzi. HELL ma skromniejsze animacje od BIOFORGE, ale ma cechy, które czynią go grą wyjątkową. Autorom

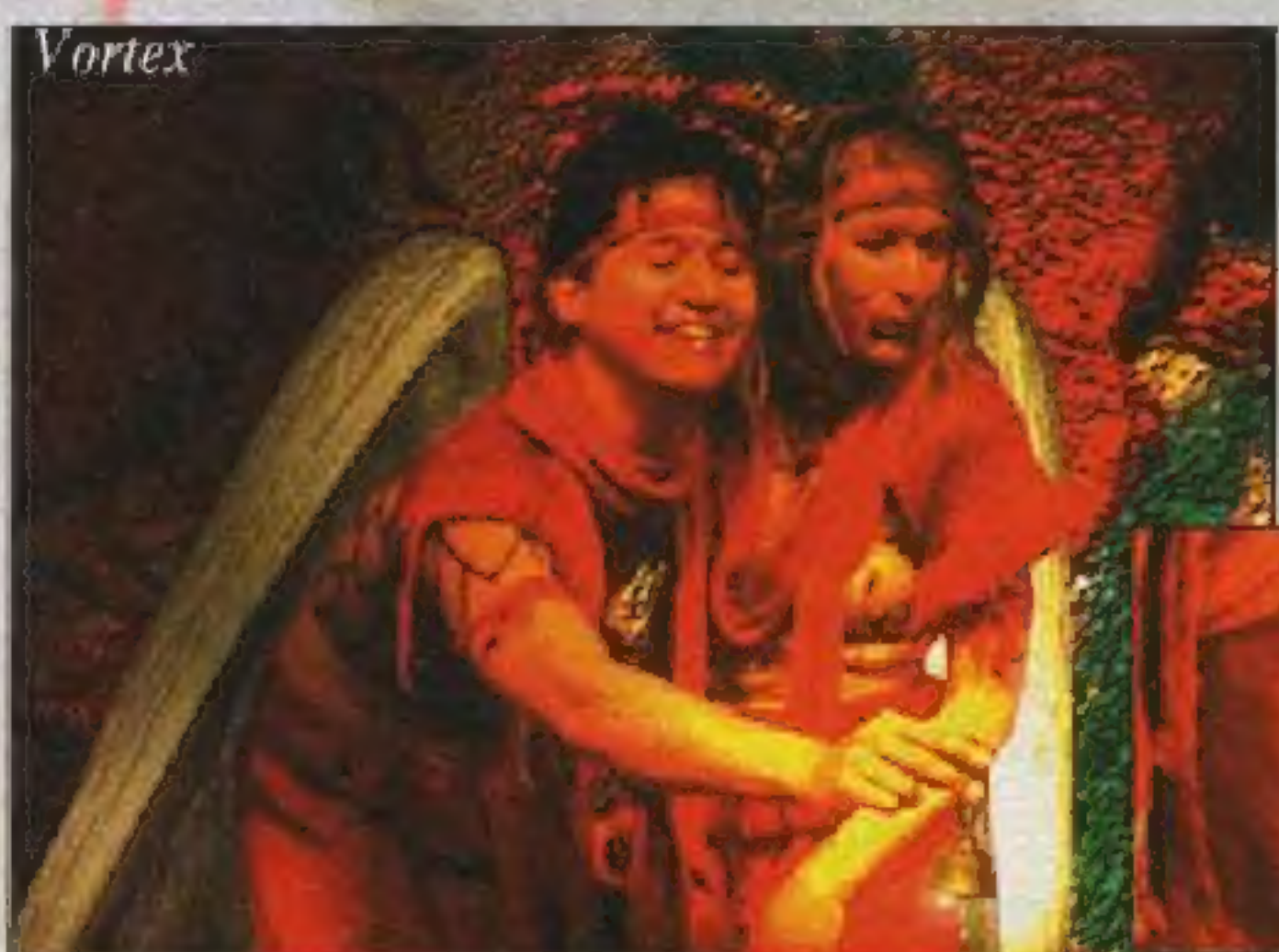


dała genialne przebiegłości – ponad czterysta miast pełnych ludzi, którzy na noc wracali do domów spać, żyli własnym życiem. Czuleś tam autentyczny upływ czasu, coś bardzo zbliżonego do rzeczywistości.

**User:** Może znaleźliśmy więc odpowiedź i paradoksalnie właśnie TAKE 2 albo BETHESDA zrobią wszystkim wielkie kuku...



Space Pirates



Vortex







z góry uprzedzam, że zostaniesz zaatakowany przez niezliczone hordy wrogich myśliwców i śmigłowców oraz wyjątkowo skuteczną artylerię przeciwlotniczą umieszczoną w naziemnych bunkrach lub na okrętach patrolujących wody Zatoki.

Co jakiś czas będziesz musiał zmierzyć się z wybitnie

się zestrzelić przewożący je śmigłowiec. Czy powrócisz bezpiecznie do bazy? Cała moc w joysticku i przycisku FIRE.

Gra jak na typową strzelaninę jest całkiem niezła, duża ilość atakujących przeciwników zmusza do ciągłej koncentracji. Szkoda tylko, że samolotów wroga jest tylko kilka rodzajów, a ich zachowanie jest dość schematyczne, a przez to łatwe do rozpracowania. Sceneria kolejnych leveli też nie jest zbyt urozmaicona.

Orin!

Dystrybutor: L.K. Avalon

# F-1 TORNADO

Wojna w Zatoce Perskiej to wdzięczny temat dla wielu gier o tematyce wojennej lub strategicznej. Tym razem zasiadając za sterami samolotu F-1 Tornado masz zadanie wykonać patrol na

## ZEPPELIN'91

Commodore 64



ZRĘCZNOŚCIOWA

60% 40% 60% 5,90  
Grafika Dźwięk Mocność Cena w zł. zawiera VAT

głębokie zaplecze wroga. Rozkaz brzmi „nawiązać kontakt z wrogiem i oszacować jego siły; w przypadku jakiegokolwiek agresji odpowiedzieć ogniem”.

Dowództwo nie poinformowało cię o stanie ilościowym i jakościowym wrogich wojsk na trasie przelotu. Dlatego

przerośniętym wytworem militarnej myśli technicznej jak olbrzymi czołg lub helikopter. Na pocieszenie muszę dodać, że możesz znaleźć nowe rodzaje broni jeżeli uda ci



FANTASTIC SOCCER to jeszcze jedna symulacja gry

przypominają chrapaszczkę zmutowane chorobą popromienną. O animacji toczącej się piłki nie należy wspominać wcale, gdyż po prostu jej nie ma. Efektów dźwię-

Powstaje pytanie: po co firma L.K. AVALON, która ma w swoim dorobku wiele świetnych gier na C-64 kupuje licencję na tak marny produkt i przygotowuje nawet polskojęzyczną wersję? Szkoda pieniędzy, czasu i zachodu!!!

Orin!

Dystrybutor: L.K. Avalon

# FANTASTIC SOCCER

## ZEPPELIN'90

Commodore 64



KOPANINA

20% 10% 20% 5,90  
Grafika Dźwięk Mocność Cena w zł. zawiera VAT

w piłkę nożną z widokiem z góry. Niestety jakość tej symulacji jest dość problematyczna. Mając w pamięci niedawne zmagania w MICROPROSE SOCCER z żalem muszę stwierdzić, że programiści z firmy ZEPPELIN GAMES nie popisali się tym razem. Animacja graczy jest fatalna, postacie widziane z góry mają mało wspólnego z rzeczywistością, najbardziej

ko-nych też prawie brak, tylko jakieś marne popukiwania. W grze dostępne są tylko dwie opcje, stworzone pod kątem mało wymagającego gracza – są to liczba graczy i czas meczu.



Kuba przewracał się w starym łóżku nie mogąc zasnąć. Liczenie baranów i czytanie komiksów nie dawało żadnego skutku – sen nie przychodził. Wszystko przez ten stary dom – pomyślał – panuje tu jakaś dziwna atmosfera. Nagle usłyszał cichy trzask za drzwiami, chwilę potem do jego uszu dotarło skrzypienie starych schodów. Pomału podniósł się z łóżka, otworzył drzwi i wyjrzał na korytarz. To co zobaczył bardzo go zdziwiło. Wuj Leon, właściciel domu, stał z wyciągniętymi rękoma tuż przed otwartą kłapą prowadzącą do piwnicy. Jeden ruch i ta nocna prze-

chadzka skończyła by się tragicznie, gdyby nie natychmiastowa reakcja Kuby. Rzucił się przed siebie i za-

i usuwać drobne przeszkody, bo jak wiadomo obudzenie lunatyka może skończyć się dla niego tragicznie.

# SLEEP WALKER

mknął kłapę nim nieostrożny spacerowicz zdołał wykonać krok.

Leon, napotkawszy na swej drodze skulonego siostrzeńca nagle zmienił kierunek swej wędrówki krocząc dalej niesamowitym lunatycznym krokiem. Tym razem skierował się ku schodom. Prerażenie Kuby wzrosło, gdy zauważył, że róg dywanu zawinął się tworząc kolejną pułapkę dla lunatyka. Lecz i tym razem był szybszy. To będą trudne noce – mruknął Kuba – i ru-

Musisz pomóc Kubie w kolejnych nocach w ratowaniu życia wujowi. W całym domu umieszczone jest wiele przedmiotów, które stanowią zagrożenie dla spokojnego nocnego spacerowicza. Musisz usuwać je z drogi, po której porusza się wuj. Neutralizacja przedmiotu odbywa się przez wejście na niego. W zależności od typu przedmiotu możesz spodziewać się różnorodnych efektów, zawsze jednak zajmie ci to trochę czasu. Możesz też wpływać na ruch lunatyka stojąc



nieruchomo na jego drodze. Punkty dostajesz za każdą przetrwaną noc i zlikwidowaną przeszkodę.

Orin!

Dystrybutor: L.K. Avalon

## ZEPPELIN'90

Commodore 64



ZRĘCZNOŚCIOWA

60% 30% 60% 5,90  
Grafika Dźwięk Mocność Cena w zł. zawiera VAT



NOCNY BONUS  
1x1000 = 1000  
BONUS ZA CZAS  
000350



# KGB NEWS

KOLOROWY  
CZARNOBIAŁY  
CZYTELNY

**BARDZO TANI  
SPECJALNY  
DODATEK DO  
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY  
MAGAZYN DLA  
WOJOWNIKÓW**

Jak donoszą wiarygodne źródła, w sprawie Commodore drgnęło na dobre. Wczesną jesienią Amigi wrócą na półki sklepów na zachodzie – tak przynajmniej zaanonsował nowy właściciel, firma Escom. Komputery będą produkowane pod nowym szyldem Amiga Technologies GmbH.

Escom nie zamierza na razie wykorzystywać własnej sieci dystrybucyjnej w Wielkiej Brytanii, a po prostu nie na tradycyjnych kanałach z centralą w Holandii. O cenach nowych produktów nic jeszcze nie wiadomo.

Zamierzenia nowego właściciela Commodore przewidują również

w ręce Escomu i nikt nie zwraca już uwagi na pokrzykiwania niezadowolonych Anglików podważających słuszność decyzji likwidatora.

Patrząc na to z naszego podwórka nasuwają się następujące wnioski:  
– wraca nadzieja na odrodzenie rynku Amigi, można liczyć na powrót producentów oprogramowania i gier

## Będą nowe Amigi!

Pierwszym modelem, którego produkcja rozpocznie się we wrześniu, będzie A4000T – komputer dla profesjonalistów i małych stacji telewizyjnych, a litera T w nazwie oznacza, że obudowę „tower” (wieża), będzie też nowy procesor. Kolejno, na przełomie września i października odżyje A1200, która po podrasowaniu do procesora 030 zostanie na początku przyszłego roku przechrzczona na A1300 i wyposażona w CD-ROM. Na święta można się też spodziewać bardzo gruntownie przebudowanej konsoli CD32. Zmiany będą dotyczyć konstrukcji wewnętrznej i zewnętrznej, firma liczy bowiem na podjęcie walki z najnowszymi japońskimi konsolami.

sprzedaż amigowych technologii dalej. Ma to mieć bezpośredni związek z pracami badawczo-wdrożeniowymi nowego medium, jakim będzie interaktywna telewizja. Wszystkie te działania są fragmentem dużego projektu, mającego na celu przekształcenie Escomu ze zwykłego sprzedawcy PeCetów w firmę multimedialną. Nie przeszkadza to jednak firmie w wykorzystaniu innej gałęzi Commodore, nie związanej już z Amigą, do podjęcia produkcji komputerów Pentium 75 i 100.

W związku z przejęciem interesu przez Niemców legendarne już Commodore UK znalazło się w bardzo niewygodnej pozycji petenta. Wszystkie dotychczasowe projekty firmy przeszły niejako z urzędu

– może ktoś wreszcie zajmie się prawdziwym marketingiem  
– duży majątek firmy może znacząco przyspieszyć prace naukowo-badawcze  
– prawdopodobnie ceny Amigi spadną na święta

Pegaz Ass

## TERRY PRATCHETT – życie i twórczość

Przy okazji opisu DISCWORLD w bieżącym SECRET SERVICE nie sposób pominąć znamienitej osoby tego, kto stworzył wspaniały świat przedstawiony potem w grze firmy PSYGNOSIS.

Terry Pratchett, angielski autor urodził się w 1948 roku i jak dotąd żyje. Podobno sprzedał swoją pierwszą powieść mając trzynaście lat i od tego czasu bez przerwy pisze. Jednak piarstwo traktował jako hobby do chwili stworzenia pierwszej książki z cyklu o świecie dysku. Dysku??? Tak, dysku. Wyobraźcie sobie płynący przez kosmos

ogromny dysk, talerz, naleśnik – nieważne nazewnictwo – leżący na grzbietach czterech słoni, drepających po zrytej kraterami skorupie gigantycznego megazółwia poruszającego się w żółtym tempie przez otchłanie nie zawsze znanego kosmosu. „Kolor magii” przyniósł mu wielki rozgłos. „The Light Fantastic” (Błask fantastyczny) okazał się równie, a może nawet bardziej popularny. Trzecia część, „The Equal Rites”, była już tak wyprzedzająca przez czytelników, że zanim książka została opublikowana, czytano ją w BBC.

ciąg dalszy na str. 12

### W NUMERZE



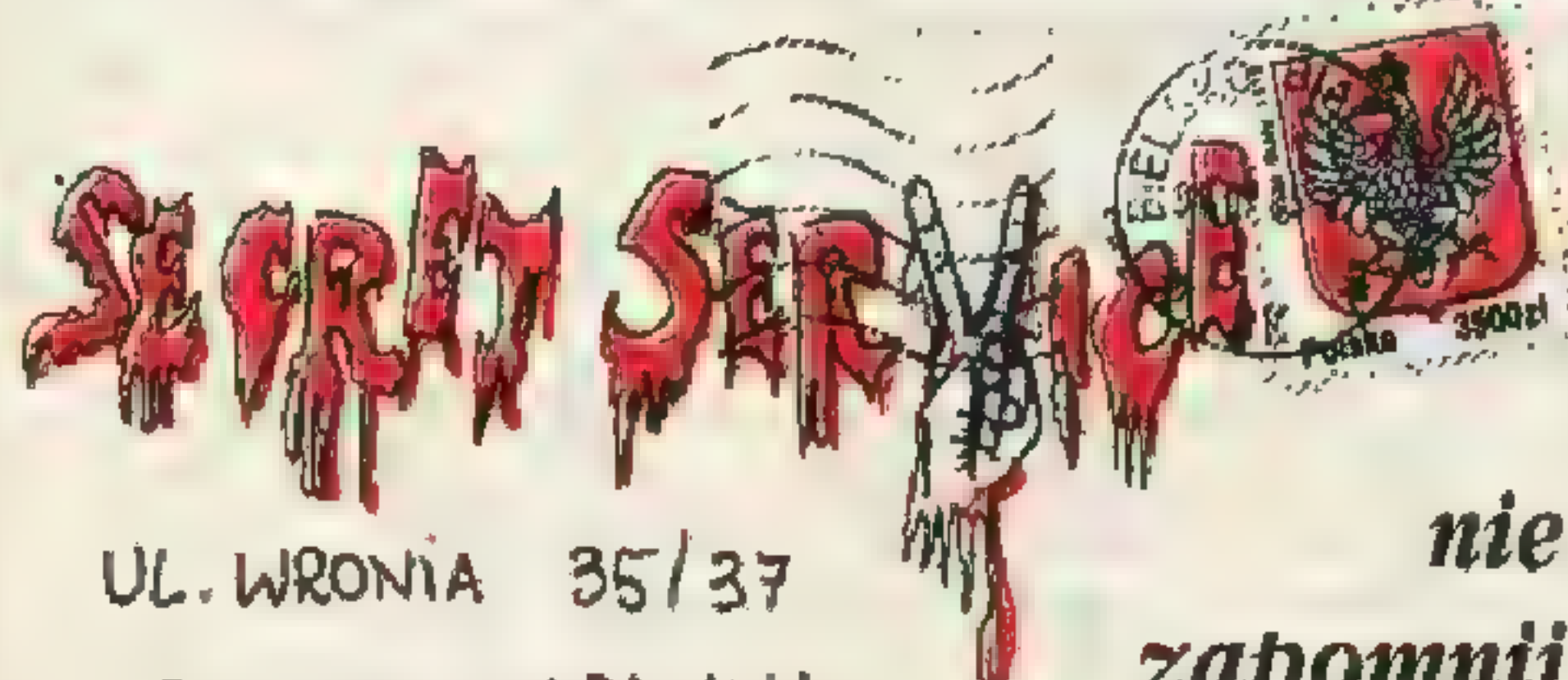
ŚWIAT DYSKU .....str. 12

HELP .....str. 12, 53

SAVEGAMER .....str. 14

MOJE BOJE .....str. 51

TIPS'n'TRICKS .....str. 54



UL. WRONIA 35/37

00-846 WARSZAWA

nie  
zapomnij  
o nas!



ciąg dalszy ze str. 11

Początki wcale nie były łatwe. Jako autor fantastyki Pratchett objawił się po raz pierwszy w „Fantasy and Science Fiction” w 1963 r. opowiadaniem „The Hades Business”. Do 1980 r. pracował jako dziennikarz, a potem jeszcze przez siedem lat jako redaktor. Dlatego też jego pierwsze powieści ukazywały się w sporych odstępach czasu. Pierwsza – „The Carpet People” (1971) – była fantazją dla dzieci. Następna – „The Dark Side of The Sun” (1976) – parodią twardej SF w stylu uprawianym przez Larry’ego Nivena, Rona Goularta i Jacka Vance’a. Podobnie „Strata” (1981; wyd. polskie „Warstwy wszechświata”, Almapress 1992), gdzie po raz pierwszy opisany został świat dysku niesiony na grzbiecie ogromnego żółwia.

Książki, których akcja została właśnie na tym świecie osadzona, przyniosły wreszcie Pratchettowi sławę. Seria składa się z następujących części: „Kolory magii” (The Colour of Magic 1983), „Blask fantastyczny” (The Light Fantastic 1986), „The Equal Rites” (1987), „Mort” (1987), „Surcery” (1988), „Wyrd Sisters” (1988), „Pyramids”

(1989), „Guards, Guards” (1989), „Eric” (1990), „Moving Pictures” (1990), „Reaper Man” (1991), „Witches Abroad” (1991), „Small Gods” (1992) i „Lords and Ladies” (1992). Ponadto każda książka jest ilustrowana przezabawnymi i bardzo bardzo fantastycznymi ilustracjami autorstwa Johna Kirby, wier-

czuciu humoru. Twierdzi, że na początku wcale nie łatwo było mu przelewać na papier swoje myśli. Teraz jednak uważa, że nie ma nic lepszego niż do połowy napisana książka. Akcja już jest rozwinięta, postacie zaczynają żyć własnym życiem. Chociaż czasami się zdaje, że przestają mnie słuchać i na-

własny tezaurus, który służy pomocą, gdy trzeba znaleźć odpowiednie słowo. Swoje książki oddaje wydawcy na dyskietkach. Czy to pasuje twórcom fantastyki?

Pytany, czy wierzy w magię, odpowiada: Więcej się znajdzie magii w zwyczajnym domowym komputerze niż w sabacie czarow-

# KTO STWORZYŁ ŚWIAT DYSKU?

nie oddającymi klimat i barwność bohaterów danego tomu cyklu. Kolejne w planach. Jeśli chodzi o ładunek humoru, w całym gatunku SF nie ma serii mogącej się równać z historią o świecie dysku.

Pratchett napisał również drugą serię – trylogię dla dzieci „Book of the Nomes”. Jej bohaterami są małe istoty pozaziemskie uwięzione na naszej planecie, z której usiłują zbiec.

Terry Pratchett jest człowiekiem o ogromnie żywej ironicznej inteligencji i typowo angielskim po-

stępuje coś, czego w ogóle nie planowałem – dodaje (np. Chatka z Piernika – jako styl architektury cukierniczej lub kufer z myślącej gruszy poruszający się za swoim właścicielem na czterdziestu ośmiu nóżkach plus minus trzydzieści w zależności od potrzeb lub humoru i wiernym jak najwierniejszy pies).

Życie pisarza ułatwiają w znaczym stopniu takie „magiczne” urządzenia jak procesor tekstów. Pratchett skonstruował nawet swój

nic, jednakże sporo ludzi poważnie traktuje czary, natomiast ja wierzę w cywilizację technologiczną.

P.S. Książkę „Warstwy wszechświata” dostać można jedynie w antykwariatach; „Kolor magii” i „Blask fantastyczny” w księgarniach całego kraju ponieważ ukazały się ledwie kilka miesięcy temu w przekładzie Piotta W. Cholewy. Następne części cyklu w przygotowaniu.

Wielowiec

# help

Galina radzi  
złakany

## A-TRAIN – Amiga

Jak zdobyć mamotę? Gdy chcę przetestować pociąg, jeden z managerów mówi: „nie ma auto-service”. Gdzie znajdują się bocznice? Jak budować drogi dla samochodów? Czy doprowadzać tory do fabryki? Gdzie budować stok narciarski? Gdzie i jakie budować osiedla mieszkaniowe? Jak budować mosty? ALP

Przyczyny niemożności budowy pociągów mogą być następujące: brak pieniędzy na zakup lub zbyt duża liczba pociągów w ruchu. Bocznice? Można wybudować samemu, po prostu poprowadzić tory w bok tak aby tworzyły ślepy zaułek. Jedna stacja może obsłużyć wtedy trzy takie bocznice (pasy torów ułożonych równolegle do siebie). Jedyne drogi jakie występują to aleje, które budują się automatycznie przy najlepszych i najdroższych zarazem miejscach w mieście. Tak należy doprowadzać tory do fabryki, gdyż to ona robi materiały budowlane (nie zapomnij o miejscu na gotowe produkty). Osiedla najlepiej budować przy stacjach kolejowych, alejach i parkach (także rozrywki). Stok należy wybudować na

powierzchni, do której da się dopasować dany zjazd. Stoki najlepiej budować jesienią i sprzedawać zimą. Tylko zimą ich cena jest ekstremalnie wysoka. Obok stoku warto postawić hotel. Mostów nie da się budować. Jediną budowlą, która przechodzi ponad wodą jest budowana przez komputer trasa szybkiej kolei.

## CANNON FODDER – Amiga

Gdy próbowałem przejść 12 misję 6 fazę to myślałem, że krew mnie zaleje. Po rozwaleniu bunkrów działkami staję na wszystkich platformach, lecz mój helikopter nie może wylądować na wysepce, ponieważ helikopter wroga lata nad nią i rzuca bomby.

Wrogi helikopter nie lata wiecznie, w końcu wyląduje. Przylap go na tym i obdaruj granatem.

## CIVILIZATION – Amiga, PC

Gdy zakładam miasto i odkrywam tereny, zaczynam walczyć z wrogiem. Najczęściej, gdy moi poddani zbudują mi pałac, wrogi armie atakują po kilka naraz. W tym momencie przegrywam, gdyż moje wojsko jest ciągle tak samo uzbrojone. Gizmo, Gdańsk

Twoje pytanie świadczy o tym, że nie wiesz jak grać w CIVILIZATION. Radzę dokładnie przeczytać recenzję tej gry zamieszczoną w SS’3 (czerwiec 1993). A przy okazji garść porad.

1. Masz zbudować cywilizację, a nie pałac! Musisz nastawić się, przynajmniej na początku, na rozwój nauki i technologii, bo odkrycia naukowe warunkują twoje możliwości technologiczne, czyli co możesz „produkować”, a te z kolei wpływają na potencjał ekonomiczny i militarny.

2. Zaraz na początku gry ustaw podatki i wydatki w submenu GAME, w opcji TAX RATE – 10% TAX i 90% SCIENCE, zaś w opcji LUXURIES RATE – 0% lub 10% LUXURIES (to te twoje pałace) i 90% lub 80% SCIENCE. Zapewni ci to szybki postęp naukowo-techniczny.

3. Wybieraj następujące „odkrycia”: ALPHABET (warunkuje wszelki postęp), POTTERY – wtedy możesz zbudować GRANARY, co wiąże się ze wzrostem populacji miasta, BARRACKS (dobre jednostki wojska i SETTLERS – jednostki osadniczo-inżynierskie), dalej – CURRENCY (pieniądze), CODE AT LAWS – prawodawstwo, jako podstawa państwowości, TRADE – handel, co warunkuje stworzenie MARKETPLACE (targowiska), BRONZE WORKING i IRON WORKING oraz THE WHEEL i HORSEBACK RIDING – lepsze jednostki wojska. Przydad ci się jeszcze MASONRY, co umożliwi budowę wałów i MAP MAKING – niezbędne do podróży handlowych i odkrywczych. Jed-

nostkami milicji (później kawalerii) prowadź eksplorację pierwszego kontynentu, zaś falangą lub legionem zabezpiecz swoje miasto.

4. Postaraj się możliwie szybko wystawić kilka jednostek SETTLERS, które przydadzą się do założenia nowych miast, budowy dróg między nimi oraz kopalń i melioracji terenów rolniczych. Dalej radź już sobie sam. Dokładniej o tym wszystkim jest napisane w instrukcji. Grę sprzedaje IPS COMPUTER GROUP, a w pudełku oprócz instrukcji i dyskietek znajdziesz jeszcze KARTĘ POSTĘPÓW pokazującą łańcuchy zależności między poszczególnymi „odkryciami” a „technologiami” (dokumentacja w języku polskim). Życzymy powodzenia, które z pewnością cię nie opuszczy, jeśli będziesz posiadaczem oryginalnej instrukcji do gry.

Nie wiem jak wynajmować poborców podatkowych? Klikam na ekranie przedstawiającym informacje na ludzikach w lewym górnym rogu po parę razy i nic, a nie mogę już podnieść podatków bo są na maksie. Jurek Sobczyk

Jedynie rozweselacza można zmienić w poborcę podatkowego lub naukowca. Rozweselaczem może zostać każdy farmer pod warunkiem że zwolnisz go z jego obowiązków ograniczając produkcję żywności. Klikać należy nie na górnym rogu tylko na ludzikach! Gdy zmienisz już jednego z nich w poborcę to sprawdź czy liczba biedaków nie stała się większa od połowy wszystkich mieszkańców, gdyż wtedy grozi ci rebelia.

c.d. na str. 53



**sprzedaż  
prowadzą  
również:**

ATAPOL  
ul. Dworcowa 54  
85-010 Bydgoszcz  
tel. (0-52) 22-64-76

CHIP PARADISE  
ul. Śniadeckich 28  
85-011 Bydgoszcz  
tel./fax (0-52) 21-27-87

KOMPAN  
ul. Armii Krajowej 46  
42-200 Częstochowa  
tel. (0-34) 61-41-46

LANCER  
ul. Skrzydlata 1a  
Elbląg  
tel. (0-50) 33-93-65

ARTICA  
SALON KOMPUTEROWY  
ul. Grunwaldzka 45  
Gdańsk

ARTICA  
ul. Jana Matejki 6  
80-952 Gdańsk  
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTER  
ul. Szkolna 8/2  
40-006 Katowice  
tel. (0-3) 153-7323

BETA  
ul. Pułaskiego 24/2  
60-607 Poznań  
tel. (0-61) 52-59-83

BIG  
ul. Lotników 6  
70-414 Szczecin  
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT  
Pl. B. Głowackiego 20  
39-400 Tarnobrzeg  
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX  
ul. Rozłucka 5/5  
04-029 Warszawa  
tel./fax (0-22) 10-69-58

RED JACK'si  
„CD-ROM Bunker”  
przejście podziemne pod  
ul. Emilii Plater, Warszawa  
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE  
W. Czajkowski  
ul. Klaczki 4/1, 51-151  
Wrocław  
tel./fax (0-71) 25-24-58

# CD Projekt

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa

tel. (0-22) 25-07-03, fax (0-2) 612-39-06

poniedziałek - piątek 9<sup>00</sup> - 17<sup>00</sup>

Gry	cena w zł	Programy użytkowe:	
3ft Six Pack (6 CD)	116,-	→ 3D Body Adventure (box, 3D okulary)	179,-
5ft Ten Pack Vol. #1 (10 CD)	142,-	→ 3D Dinosaur Adventure (box, 3D okulary)	179,-
5ft Ten Pack Vol. #2 (10 CD)	142,-	American Heritage Dictionary	78,-
→ 5ft Ten Pack Vol. #3 (10 CD)	148,-	Animals - San Diego Zoo	48,-
Aces over Europe	108,-	→ Astronomical Explorations (box)	93,-
Aces over Pacific	108,-	Aviation Adventure (box)	179,-
Aegis: Guardian of the Fleet	97,-	→ Bug Adventure (box, 3D okulary)	159,-
Alien Logic	94,-	Chadwick and the Sneaky Egg Thief (box)	149,-
Alone in the Dark 3 (box, polska instrukcja)	97,50	Compton's Interactive Encyclopedia 1995	79,-
Armored Fist (box, polska instrukcja)	81,-	→ Corel Draw 3.0 (wersja polska)	145,-
Battle Isle 2 (box)	115,-	Corel Gallery	179,-
Beauty and the Beast	72,-	→ Euro Plus+ Level 1 (box, produkt polski)	249,-
Beneath the Steel Sky	82,-	Global Explorer (box)	319,50
Bioforge (box, polska instrukcja)	110,-	Gospels (box)	129,-
Comanche (box, polska instrukcja)	91,50	Grolier's Encyclopedia v7.0.4	85,-
Commander Blood	104,-	→ Human Body (box)	93,-
→ Crime Patrol (box, polska instrukcja)	129,-	Jump Start Kindergarten (box)	159,-
→ Crime Patrol 2: Drug Wars (box, polska instr.)	129,-	Learn: Cat Came Back	69,-
→ Cyberia (box)	129,-	Learn: Sitting on the Farm	69,-
Cyberwar (box)	169,-	Learn to Speak English	164,-
Cyclones	94,-	Leonardo the Inventor	88,-
→ Daedalus Encounter (3 CD, box)	159,-	Living Books: Arthur's Teacher's Trouble	78,-
Dark Forces (box)	183,-	Living Books: Just Grandma and Me	78,-
Dawn Patrol	98,-	Mayo Clinic 'Health Book'	72,-
Descent (box, polska instrukcja)	165,-	Media Euro (box, produkt polski)	199,-
Desert Strike (box)	108,-	MS Ancient Lands	111,-
→ Dr. Drago's Madcap Chase (box, gamepad)	tel.	MS Art Gallery	131,-
Dragon Lore (2 CD)	85,-	MS Beethoven	164,-
Dune	68,-	→ MS Bookshelf 1995	169,-
→ Dungeon Master 2 (box, polska instr.)	wkrótce!	MS Cinemania 1994 (box)	111,-
Ecstasia (box, polska instrukcja)	79,50	→ MS Cinemania 1995 (box)	195,-
FIFA International Soccer (box, polska instrukcja)	73,50	MS Encarta 1995	149,-
→ Flight Unlimited (box)	179,-	→ MS Explorapedia 'The World of Nature' (box)	195,-
Gabriel Knight	91,-	MS Magic School Bus (box)	195,-
Game Gun	tel.	MS Mozart	164,-
Great Naval Battles 2	92,-	MS Musical Instruments	91,-
Hell (box, polska instrukcja)	104,-	MS Schubert	164,-
Iron Assault (box)	195,-	My First Encyclopedia (box)	179,-
Iron Helix	88,-	→ OS/2 Warp 3.0	329,-
Jutland	59,-	Our Solar System	56,-
→ Kingdom: The Far Reaches (box)	139,-	Prince Interactive	130,-
King's Quest VI	75,-	Przeboje Muzycznej Jedyńki	56,-
→ Last Bounty Hunter (box, polska instrukcja)	99,-	→ Random House Kid's Encyclopedia (box, 2 CD)	199,-
Lawnmower Man	75,-	Science Adventure 2 - Isaac Asimov (box)	179,-
Legend of Kyrandia 1	87,-	Space Adventure	54,-
Legend of Kyrandia 2: Hand of Fate	73,-	Space Adventure 2 (box)	179,-
Legend of Kyrandia 3: Malcolm's Revenge (box)	tel.	Spiderman Cartoon Maker (box)	159,-
Leisure Suit Larry VI	73,-	The Discoverers (box)	129,-
Little Big Adventure (box, polska instrukcja)	104,-	→ Voyage in Egypt (box)	129,-
→ Lost Eden (box)	159,-	→ Voyage through Italy (box)	129,-
Mad Dog Mc Cree 1 (polska instrukcja)	59,-	World Atlas 5.0	59,-
Mad Dog Mc Cree 2 (polska instrukcja)	69,-		
Magic Carpet (box, polska instrukcja)	110,-		
Maniac Mansion 2 'Day of a Tentacle'	88,-		
MegaPack 1 (box, 11 CD)	175,-		
MegaPack 2 (box, 11 CD)	169,-		
MegaRace	43,-		
Menzoberranzan	98,-		
Microcosm	65,-		
Mortal Kombat 2 (box, polska instrukcja)	158,50		
NHL Hockey '95 (box, polska instrukcja)	73,-		
Noctropolis (box, polska instrukcja)	79,50		
Novastorm (box, polska instrukcja)	75,50		
Outpost	110,-		
Panzer General	82,-		
Police Quest IV	73,-		
Putt Putt Joins the Parade	72,-		
Quantum Gate (box)	94,-		
Quantum Gate 2: Vortex (box, 3 CD)	244,-		
Ravenloft	98,-		
Rebel Assault	128,-		
Return of the Phantom (box)	108,-		
Return to Zork	81,-		
Rise of the Triad	128,-		
→ Solitaire Deluxe (box)	139,-		
→ Space Pirates (box, polska instrukcja)	129,-		
→ Super Street Fighter 2 Turbo (box)	149,-		
→ Titan's Legacy (box, 2 CD)	95,-		
Top 10 Pack (10 CD)	183,-		
TuneLand	100,-		
Under a Killing Moon (4 CD)	tel.		
US Navy Fighters (box, polska instrukcja)	104,-		
USS Ticonderoga	98,-		
→ Virtual Pool (box)	159,-		
Virtuoso (box)	98,-		
Warcraft: Orcs & Humans (box)	159,-		
Who Shoot Johnny Rock? (box, polska instr.)	69,-		
Wing Commander 3 (box, polska instrukcja, 4 CD)	183,-		
Wings of Glory (box, polska instrukcja)	104,-		
X-Com 'Terror from the Deep' (box)	199,-		

wszystkie ceny zawierają VAT

**...Virtual Pool  
...Last Bounty  
Hunter  
...już są!**

Autoryzowany  
Dystrybutor

*Interplay*  
*Blue Byte*

**AMERICAN**  
LASER GAMES

wszystkie pozycje  
w ciągłej sprzedaży hurtowej i detalicznej



Mimo długiego istnienia rubryki część czytelników w dalszym ciągu przysyła poprawki pisane ręcznie, co znakomicie wydłuża czas ich opracowania. Na szczęście są oni w przeważającej mniejszości i ich liczebność stale spada. Poza tym mam jedną prośbę: jeśli wasz edytor podaje adres w postaci sektor:offset lub segment:offset, przeliczcie to na offset bezwzględny i takie dane przysyłajcie. Na koniec mała ciekawostka – otóż istnieją tacy, dla których idea tej rubryki nie jest w pełni jasna, dlatego podaję jakich poprawek do SG przysyłać **NIE** należy (cytat z listu!):

„Zmiana dotyczy mapki, na której dokonujemy wyboru terenów przez nas zdobywanych. Nie powiem wam jednak w jakim pliku zawarte są dane”.

A teraz czas na to, co tygrysy lubią najbardziej!

### WARCRAFT (PC)

Zmian dokonujemy w pliku SAVEx.SAV. Pod offsety 1562d, 1563d, 1564d, 1542d, 1543d, 1544d należy wpisać FFh co powinno rozwiązać wszystkie problemy.

Uszatek, Bochnia

### ONE MUST FALL (PC)

Na warsztat bierzemy plik ksywa.CHR. Wystarczy zmienić offsety od 20h do 2Bh na FFh i nie ma na nas mocnych.

Wojciech Pobocho, Szczecin

### SETTLERS (PC)

Zmian należy dokonać w pliku GAMExx.DS. Na początku należy zapisać na kartce stan zapasów w zamku i przeliczyć go na system szesnastkowy. Następnie wystarczy odnaleźć w SG odpowiedni ciąg bajtów (trzeba pamiętać o kolejności bajtów – młodszy, starszy oraz zapasów) i wpisać tyle ile potrzebujemy.

Marcin Kręcioch, Witanowice

### CHAMPIONS OF KRYNN (Amiga)

Poprawek dokonujemy w pliku CHRDATAx.SAV.

Cecha	Offset	Wpisać
Hit Points	100d,424d	96h
Movement	218d	64h
Stell	248d,249d	07h,D0h
Years	99d	02h
Str	16d,17d	14h,14h
Int	18d,19d	14h,14h
Wis	20d,21d	14h,14h
Dex	22d,23d	14h,14h
Con	24d,25d	14h,14h

Offset Znaczenie

37d	Ranga
	01h – 1st LT
	02h – Capt
	03h – PO
	04h – FO
	05h – Flt Lt
	06h – Lt
38d	Status
	00h – Active
	01h – MIA
	02h – KIA
50d	Ilość wykonanych misji (2 bajty)
52d	Ilość misji udanych (2 bajty)

# SAVEGAMER

**Nareszcie wakacje! Niestety z powodu dziury ozonowej w czasie największej aktywności słońca (pomiędzy 9.00 i 21.00) należy przebywać w domu i na pewno nie przed szkodliwym dla zdrowia ekranem.**

### DETROIT (Amiga)

Dane w SG są ukryte pod następującymi offsetami:

Znaczenie	Offset
Pracownicy dostępni	498d (2 bajty)
Pracownicy pracujący	502d (2 bajty)
Pracownicy zatrudnieni	506d (2 bajty)
Płaca pracowników	510d (2 bajty)
Technicy dostępni	500d (2 bajty)
Technicy pracujący	504d (2 bajty)
Technicy zatrudnieni	508d (2 bajty)
Płaca techników	512d (2 bajty)
Pieniądze	528d (4 bajty)
Stan konta	536d (4 bajty)
Zadłużenie	544d (4 bajty)

Spider/Arcymag, Tychy

Cha 26d,27d 14h,14h

Piotr Sejbuk, Szczecin

### LITTLE BIG ADVENTURE (PC)

Zmian należy dokonać pod następującymi offsetami.

Offset	Znaczenie
269d	Kasa (2 bajty)
273d	Maksymalna ilość żyć (koniczynek)
434d	Ilość paliwa
464d	Bieżąca ilość żyć (koniczynek)

Yankes, Warszawa

### ELVIRA (C-64)

Plik SG o nazwie '0x' należy wgrać pod adres 6000h i zmienić następujące offsety.

Offset	Znaczenie
60F8h	Strange
60F9h	Resistance
60FAh	Dexterity
60FBh	Life
60FCh	Skill

Po dokonaniu zmian SG należy nagrać poleceniem:

S'0x',08,6000,6F00

### ELVIRA 2 (C-64)

Plik SG o nazwie '0x' należy wgrać pod adres 6000h i zmienić następujące offsety.

Offset	Znaczenie
6194h	Hit Points
6195h	Experience (2 bajty)
6197h	Power Points
6198h	Level
6199h	Strange
619Ah	Accuracy
619Bh	Weapon Skill
619Ch	Poison Resistance
619Dh	Will Power
619Eh	Constitution
619Fh	Magic Resistance
61A0h	Intelligence

Odporności na ciosy:

61A1h	Głowa
61A2h	Klatka Piersiowa
61A3h-61A4h	Ręce
61A5h-61A6h	Nogi

Po dokonaniu zmian SG należy nagrać poleceniem:

S'0x',08,6000,6F00

Marcinus, Pułtusk

### ACES OVER EUROPE (PC)

Modyfikacji należy dokonać w pliku ROSTER.DAT. Poniżej zmiana osiągnięć pierwszego pilota.

54d	Ilość ukończonych kampanii (2 bajty)
67d-71d	Medale angielskie
72d-75d	Medale niemieckie
76d-81d	Medale amerykańskie
98d	Ilość zdobytych punktów (4 bajty)
104d	Ilość zestrzelonych samolotów (2 bajty)
106d	Ilość zatopionych statków (2 bajty)
108d	Ilość zniszczonych celów naziemnych (2 bajty)

Uwaga! Żeby posiadać odpowiedni medal trzeba pod podany offset wpisać 01h. Pod pozostałe offsety można wpisać co dusza zapragnie.

Dane każdego pilota zajmują 122 bajty, a dane pierwszego zaczynają się od offsetu 02h. Po uwzględnieniu odpowiednich przesunięć można zmienić osiągnięcia dowolnego pilota.

Habu, Koszęcin

### STAR TREK 25th (PC)

Zmian dokonujemy w pliku GAMExx.SAV. Pod offsety 275d, 277d, 281d, 283d należy wpisać FFh co znacznie poprawi skuteczność torped fotonowych i fajerów. Pod offsetami 189d-223d jest zapisany stan osłon. Występujące tam ciągi 6400h należy zamienić na FF00h lub FFFFh – od tej pory nikt nie podskoczy.

### ISHAR (PC)

Bierzemy na warsztat dowolny SG i pod offsety 736d-767d wpisujemy 64h co znacznie podniesie cechy bohaterów. Ponadto pod offset 497d wkładujemy FFh i mamy 255000 monet.

### MAGIC CANDLE 2 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku FFSAX.MCS. Cechy pierwszej postaci są zapisane od offsetu 133d do offsetu 161d. W pierwszej 9 bajtów należy wpisać 0Ch, a w następne 63h. Cechy następnych postaci trzeba znaleźć przeliczając ich wartości na heksadecymalne.

Norbert Petrich, Łódź

### WACKY WHEELS (PC)

Poprawki wpisujemy w pliku WACKY.CFG.

Offset	Znaczenie
872h	Liczba Okrążeń
876h	Poziom Trudności
	01h – amateur

CMR

# DIGITAL

## ZAPRASZA DO SKLEPU Z GRAMI KOMPUTEROWYMI

W stałej sprzedaży ok. 300 tytułów gier na CD oraz gry na CD32.

Najnowsze hity światowego rynku.

Kompletna oferta polskich dystrybutorów na PC i Amigę.

!!! Duża oferta Commodore na dyskietkach i kasetach !!!

Konsole Pegasus, MegaDrive + cartridge.

Oferujemy także duży wybór tanich akcesoriów w tym joysticków, myszek, dyskietek, pudełek itp.

Ceny jak na giełdach.

Zapewniamy fachową obsługę i możliwość prezentacji na miejscu.

Działamy: poniedziałek–piątek	8–21
sobota	8–20
niedziela	10–17

Nasz adres: Warszawa, Al. Jerozolimskie 2  
tel. (0-22) 27-87-73





02h – pro  
03h – champion  
882h ilość twoich punktów  
87Ah grupa wyścigów  
87Eh numer wyścigu  
8C3h liczba posiadanych jezy  
957h moc silnika  
01h – 12HP  
02h – 6HP  
Janusz Mrzigod, Tychy

### TERMINATOR RAMPAGE (PC)

Zmian dokonujemy w pliku  
x.SAV.  
Znaczenie Offset Wpisać  
Zycie 40d FFh  
Ammo 74d 7FFFh  
Shel 76d 7FFFh  
Scat 78d 7FFFh  
Conc 80d 7FFFh  
Hiex 82d 7FFFh  
Punkty 35d FFFFFFFFh  
Raven, Warszawa

### ZEPELIN (PC)

Pod offset 1102d należy wpisać  
6FFFFFFFh co daje dużo pieniędzy.  
Jacek Deja, Katowice

### ISHAR (ATARI ST)

Zmian należy dokonać w pliku x.SAV.  
Sektor:Offset Znaczenie  
0:458d Vital  
0:469d Experience  
0:479d Cash (Liczba tysięcy!)  
1:216d Profesja postaci  
1:221d Rasa postaci  
1:231d Strength  
1:236d Constitution  
1:241d Wisdom  
1:246d Intelligence  
1:251d Agility  
1:256d Mental  
1:261d Physical  
9:130d 1 Hand Weapons  
9:135d 2 Hand Weapons  
9:140d Throw  
9:145d Shoot  
9:150d Lockpicking  
9:155d Orientation  
9:160d First Aid  
9:165d Languages  
Wszystkie powyższe poprawki  
dotyczą pierwszej postaci.

### ULTIMA 5 (ATARI ST)

Modyfikacje wprowadzamy  
w pliku SAVED.GAM.  
Sektor:Offset Znaczenie  
0:14d Str  
0:15d Dex  
0:16d Int  
0:17d Magic  
0:19d HP  
0:21d Max HP  
0:23d Experience  
0:24d Level  
1:3d Food  
1:5d Gold  
1:6d Keys  
1:7d Gems  
1:8d Torches  
Charakterystyki dotyczą pierw-  
szej postaci.

Unknown, Wrocław

### HERETIC (PC)

Zmian dokonujemy w pliku  
HTICSAVx.HSG.  
Pod offsety 10Ch, 110h, 114h,  
13Ch, 140h, 144h, 148h, 14Ch,  
150h należy wpisać 01h – daje to  
wszystkie rodzaje broni i kluczy.  
Pod offsety 64h, 158h, 15Ch, 160h,  
164h, 168h, 16Ch wartość 02FFh –  
daje maksimum amunicji i maksy-  
malny pancerz. Ponadto pod off-

set E4h wartość 09h – daje 9 przed-  
miotów, ich rodzaje i ilość trzeba  
wpisać pod poniższe offsety.

Rodzaj przedmiotu	Ilość
6Ch	70h
74h	77h
7Ch	80h
84h	87h
8Ch	90h
94h	97h
9Ch	A0h
A4h	A7h
Ach	B0h

Maksymalna ilość przedmiotów  
to C7h, ich rodzaje są następujące:  
01h – Pierścień  
02h – Maska  
03h – Butelka  
04h – Urna  
05h – Książka  
06h – Pochodnia  
07h – Bomba zegarowa  
08h – Jajko  
09h – Skrzydło

Andrzej Gutkiewicz, Warszawa

### THEME PARK

Forsa ukryta jest w pliku nagra-  
nia na dziesiątym bajcie. Liczby do-  
datnie zapisywane są w trzech baj-  
tach, a ujemne w czterech, dlatego  
by mieć 16M trzeba wpisać trzy ra-  
zy FF i dwa zera. Nagrania znajdu-  
ją się w podkatalogu SAVE w pli-  
kach TWÓJPSEUDONIM.GX,  
gdzie x to numer nagrania.

Marcin Świątkiewicz

### EYE OF BEHOLDER 3 (PC)

Zmian należy dokonać w pliku  
ITEMS\_xx.BIN (xx – numer gry).  
Aby podnieść poziom postaci wystar-  
czy dopisać punkty doświadczenia –  
resztę komputer zrobi za nas. Niektó-  
re z przedmiotów wyczarowanych  
w plecaku mogą być po wczytaniu  
SG niewidoczne. W takim przypad-  
ku wystarczy kliknąć na miejscu gdzie  
powinien być przedmiot, upuścić go  
na ziemię i podnieść.

Znaczenie	Offset
Bohater 1 EXP	873d (3 bajty)
Bohater 1 plecak	776d-803d
Bohater 2 EXP	1501d (3 bajty)
Bohater 2 plecak	1403d-1430d
Bohater 3 EXP	2128d (3 bajty)
Bohater 3 plecak	2030d-2057d
Bohater 4 EXP	2755d (3 bajty)
Bohater 4 plecak	2657d-2684d

Kody przedmiotów od 0064h  
(pamiętajcie o kolejności bajtów !)  
0064h Dagger  
0065h Holy Key  
0066h Short Sword  
0067h Wand Of 'Wall Of Force'  
0068h-006Bh Holy Key  
006Ch-006Dh Rations  
006Eh Potion Of Healing  
006Fh Cleric Scroll 'Raise Dead'  
0070h Mage Scroll 'Protection From Paralysis'

...do

03DAh Leather Boots  
03DBh Ring Of Protection +3  
03DCh Ring Of Feather Falling  
03DDh Long Sword +5  
03DEh Bracers Of Protection +3  
03DFh Plate Mail  
03E0h Potion Of Neutralize Poison  
03E1h Axe  
03E2h Short Sword +2  
03E3h Axe +2  
03E4h Long Sword -2  
03E5h Robe +3  
03E6h Thief's Tools  
03E7h Holy Symbol

Neevor, Tomaszów Lubelski

## Jedyna i niepowtarzalna okazja!

Gry:

Bioforge	97,-
Beneath a Steel Sky	69,-
Drug Wars	108,-
Cyberia	117,-
Cyberwar	151,-
Flight Unlimited	156,-
Iron Assault	174,-
Lawnmower Man	68,-
Lost Eden	147,-
Mortal Kombat 2	140,-
Police Quest 4	69,-
Rise of the Robots	94,-
Terminal Velocity	117,-
Virtuoso	87,-


Pozycje użytkowe:

Animals	38,-
Grolier's Encyclopedia 95	73,-
Microsoft Encarta 95	128,-
OS/2 Warp v3.0	287,-

UWAGA: nie dość, że jesteśmy najtańsi,  
to do każdego zamówionego programu  
dokładamy płytę niespodziankę GRATIS!

- programy w wersji PC CD-ROM
- koszt przesyłki wliczony w cenę programu
- cena zawiera podatek VAT
- płatność przy odbiorze przesyłki

Firma Wysyłkowa

**Wirtualny**  
 **Świat**

Skrytka Poczтовая 25  
00-956 Warszawa  
tel. (0-22) 25-81-71

A tak, poza tym – to zamów naszą pełną ofertę  
i sam porównaj ceny. To nic nie kosztuje!

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.



# KODERZY! OBNIŻKA! GRAFICY! DO 50%

ZADZWOŃCIE - NAWIĄZEMY  
WSPÓŁPRACĘ PRZY  
PROJEKTACH NOWYCH GIER

## NOWOŚCI!!! PROMOCJA



**TECHLAND**

WYŚLIJ ZAMÓWIENIE LUB ZADZWOŃ!

**TECHLAND**

PARCZEW 105

63-405 SIEROSZEWICE

TEL. (064) 34-78-13

LUB (064) 34-88-90 w. 12

KORRESPONDENCJA KONIECZNIE  
Z DOPISKIEM LATO '95

TYTUŁ		CENA	CENA WAKA- CYJNA
<b>AMIGA CD32</b>			
FLY HARDER	STRZELANINA	50,00	30,00
JOHN BARNES	PIŁKA	45,00	30,00
LAMBORGHINI	WYŚCIGI	50,00	38,00
QUIK	PRZYGODÓWKA	50,00	30,00
ZESTAWY GAMER 1 - 12	ok.20 gier na płycie	22,00	19,00
kupując 2 zestawy GAMER trzeci dostajesz w prezencie!			

<b>AMIGA</b>			
ABC CHEMII	EDUKACJA	19,00	11,00
ALERT X	STRZELANINA	18,00	10,00
BATTLE STORM	ZRĘCZNOŚĆ	19,50	15,00
CYBERCON 3	STRATEGICZNA	23,80	19,00
DIAMENTY	ZRĘCZNOŚĆ	12,20	9,00
DRAGONSTONE	ZRĘCZNOŚĆ	54,00	49,00
GLOBAL GLADIATORS	ZRĘCZNOŚĆ	40,00	37,00
GRA TELETURNIJ	ZRĘCZNOŚĆ	19,90	17,00
KING KONG	ZRĘCZNOŚĆ	12,20	9,00
KOSMOBIT	ZRĘCZNOŚĆ	12,20	9,00
MAD PACK (4 GRY)	ZRĘCZNOŚĆ	20,13	17,00
MAGIC BALS	LOGICZNA	12,20	9,00
NIENAWIDZĘ ORTOGRAFII	EDUKACJA	21,30	19,17
NINE LIVES	ZRĘCZNOŚĆ	35,38	20,00
OVER THE NET	ZRĘCZNOŚĆ	25,00	20,00
REVERSI	LOGICZNA	12,20	9,00
SABRE TEAM	STRZELANINA	40,30	37,00
SATAN	KOMANDOS	28,00	20,00
SEX PUZZLE	EROTYKA	17,50	10,00
SPEED PACK	SPORTOWA	20,13	17,00
STAR PACK	ZRĘCZNOŚĆ	43,58	25,00
STRIP POKER	KARTY	23,79	20,00
SUPER DATER	SŁOWNIK	11,00	9,30
TEO	ZRĘCZNOŚĆ	14,00	12,90
THE KRISTAL	ZRĘCZNOŚĆ	33,11	28,00
ZAKŁ TA WYSPA	PRZYGODOWA	21,35	19,00
KAJKO I KOKOSZ	PRZYGODOWA	42,00	28,00
THEME PARK	STRATEGIA	100,00	83,00
POLE WALKI	ZRĘCZNOŚĆ	25,00	22,00
TAEKWONDO MASTER	ZRĘCZNOŚĆ	30,00	28,00
JAMES POND 3	PRZYGODOWA	63,00	51,00
MORPH	PRZYGODOWA	42,00	39,00
FIRE FORCE	STRZELANINA	25,00	22,00

<b>IBM PC</b>			
ADITION	ZRĘCZNOŚĆ	34,20	30,00
ALL TIME GREATS	DLA DZIECI	68,60	20,00
BATTLE STORM	STRATEGICZNA	19,52	15,00
BRUTAL FOOTBAL	SPORTOWA	39,04	30,00
GAME OVER	STRZELANINA	28,06	19,00
KIDS RULE OK	ZRĘCZNOŚĆ	68,70	20,00
KSIĘGA PRZYCH-ROZCH.	UŻYTEK	110,00	97,60
KSIĘGA HANDLOWA	UŻYTEK	170,00	154,90
MAGAZYN MULTI	UŻYTEK	110,00	97,60
SABRE TEAM	STRZELANINA	47,58	40,00
SOCCER TEAM MANAGER	MAN. PIŁKI	78,43	20,00
SPORTS PACK (4 GRY)	SPORT	20,13	17,00
STAR PACK (4 GRY)	ZRĘCZNOŚĆ	20,13	17,00
STAR PACK 1	125 GIER	43,58	35,00
TESSERAÉ	LOGICZNA	63,56	59,00
THOMAS COLLECTION	ZRĘCZNOŚĆ	79,30	20,00
TURBO PACK (4 GRY)	ZRĘCZNOŚĆ	20,13	17,00
TV SPORTS BOXING	SPORT	23,79	20,00
UNIVERSE	PRZYGODOWA	65,88	58,00
ALADDIN	ZRĘCZNOŚĆ	81,00	79,30
ARMORED FIST	SYMULACJA	81,20	80,52
CANNON FODDER 2	STRZELANINA	62,20	61,00
COMANCHE	SYMULACJA	101,00	91,50
FIFA INTERN. SOCCER	SPORT	62,20	61,00
LION KING	ZRĘCZNOŚĆ	81,20	79,30

TYTUŁ		CENA	CENA WAKA- CYJNA
<b>CD-ROM</b>			
5 PLUS ONE	ZESTAW 6 GIER	36,00	29,00
DOOMSDAY	1000 POZIOMÓW	49,00	45,00
UNIVERS	PRZYGODOWA	70,00	65,90
VIRTUOSO	TYPU DOOM 3D	95,00	75,00
MAABUS (3 xCD-ROM)	PRZYGODOWA 3D	195,20	170,00
SLIP STREAM 5000	SYMULACJA	170,00	155,00
SIM TOWER	STRATEGICZNA	210,00	180,00
CHAOS CONTROL	SYMULACJA	190,00	160,00
CIVIL WAR	STRATEGICZNA	230,00	200,00
KING QUEST 6	PRZYGODOWA	130,00	119,00
MS. ANCIENT LANDS	PRZYGODOWA	130,00	119,00
DISCOVERERS	EDUKACJA	145,00	139,00
DRUG WARS	STRZEL-FILM	139,00	135,80
SPACE PIRATES	STRZEL-FILM	145,00	139,00
X-COM (UFO 2)	STRATEGIA	120,00	110,00
GROlier ENCYKLOPEDIA	EDUKACJA	98,00	89,00
LOST EDEN	PRZYGODOWA	180,00	160,00
HELL	PRZYGODOWA	118,00	103,00
DISCWORLD	PRZYGODOWA	118,00	103,00
BIOFORGE	PRZYGODOWA	130,00	110,00
CYBERIA	STRZELANINA	148,00	135,00
3D DINOSAUR ADVENTURE	EDUKACJA 3D	204,00	190,00
MYST	PRZYGODOWA	132,00	125,00
NHL HOCKEY '95	SPORT	74,00	70,00
ALONE IN THE DARK	PRZYGODOWA	75,00	72,00
WORLD ATLAS 5.0	EDUKACJA	61,00	58,00
CYCLONES	ZRĘCZNOŚĆ	102,00	94,00
MUZYCZNA JEDYNKA	MUZYKA	58,00	56,00
ENCARTA 95	UŻYTEK	150,00	147,00
ART GALERY	UŻYTEK	137,00	129,00
CINEMANIA	EDUKACJA	200,00	190,00
WORLD CUP YEAR	SPORT	95,00	90,00
RISE OF TRIAD	STRZELANINA	134,00	124,00
WING COMMANDER 3	SYMULACJA	186,00	182,00
RAVENLOFT 2 STONE PROPHET	PRZYGODOWA		TEL.
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	SPORT		TEL.
D-ZUNE BUY ONE GET PC3 FREE			TEL.
THE ORION CONSPIRACY	STRATEGICZNA		TEL.
PREMIER MANAGER 3	MANAGER. PIŁKI		TEL.
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	BIJATYKA		TEL.
WARRIORS	BIJATYKA 3D		TEL.
PYROTECHNICA	SYMULACJA 3D		TEL.
DAEDALUS ENCOUNTER (3 CD)	FILM INTERACTIVE		TEL.
FULL THROTTLE	PRZYGODOWA		TEL.

### KOLEKCJA 5 PLUS ONE CD - ROM każdy zestaw tylko 29 zł

1. BLUES BROTHERS + 5 HITÓW SHAREWARE
2. BUNY BRICKS + 5 HITÓW SHAREWARE
3. DEFENDER OF THE CROWN + 5 HITÓW SHAREWARE
4. ROCKET RANGER + 5 HITÓW SHAREWARE
5. BLADE WARIOR + 5 HITÓW SHAREWARE
6. THE KING OF CHICAGO + 5 HITÓW SHAREWARE
7. GHOST BUSTERS + 5 HITÓW SHAREWARE
8. SINDBAD + 5 HITÓW SHAREWARE
9. CRAZY CARS 3 + 5 HITÓW SHAREWARE
10. TV SPORTS BASKETBALL + 5 HITÓW SHAREWARE

**JEŚLI ZADZWONISZ DO GODZINY 15.00 JUŻ NASTĘPNEGO  
DNIA WYŚLEMY CI PRZESYŁKĘ !!!**

**ZA DARMO!**

PEŁEN KATALOG WYŚLEMY PO PRZESŁANIU ZWYKŁEJ  
KOPERTY Z DOKŁADNYM TWOIM ADRESEM TYPEM  
KOMPUTERA I NAKLEJONYM ZNACZKIEM ZA 0,45 zł.



## Odcinek 4

### Konno i piechotą

Marksizm i amerykański socjalizm przyzwyczaiły nas do jednoznacznej wizji historii wojskowości. Ta wizja to ciągły rozwój sprzętu i jego zastosowań.

W tym wypadku człowiek najpierw używał przygodnie spotkanego kamienia czy kija. Później połączył te dwie rzeczy, dzięki czemu posiadał był włócznię. Następnie oszczepy, kopie, miecze, szable przerodziły się w muszkiety, kara-

zarządzenia tej sytuacji. Powoływano liczne rzesze cudzoziemców, na koniec zaciągano Numidyjczyków czy Iberów. Przy tym nie zapominałmy, że takie Kanny nie jest to do końca sukces jedynie piechoty iberyjsko-afrykańskiej. Kropkę nad i postawiła jazda kartagińska.

Jeszcze dobitniej widać ten konflikt w XV-XVI w. Wszyscy pamiętamy ze szkoły o czasach upadku jazdy rycerskiej. Dziwne – nigdy rycerze nie byli tak zakuci w zbroję jak wtedy. Nigdy nie byli oni tak

lerzyści francuscy w 1914 r. odpierali koniom grzbiety na skutek świetnego obchodzenia się z nimi).

Wszędzie tam gdzie dowódcy mieli coś do powiedzenia w dziedzinie taktyki kawalerii, wszędzie tam gdzie był pomysł ich użycia oba rodzaje broni były wykorzystane optymalnie. Kawaleria jako bardziej wrażliwa na ogień winna była albo wiązać kawalerię przeciwnika, albo czekać na zmięczenie wrogiej piechoty przez własną lub przez artylerię. Zdecydowane

# MOJE BOJE

## czyli Bergera historia wojskowości

biny, a te w rakiety itd. Znow po- wraca więc teza, iż ten kto ma lepszą, nowocześniejszą broń ten zwycięży.

Niestety rzecz nie jest tak prosta. Aby uzyskać prawdziwy obraz sytuacji należy przecież uwzględnić jeszcze następujące elementy, wcale niebagatelne: poziom ekonomiczno-społeczny danego kraju (w tym również ustrój), wyszkolenie wojsk, a przede wszystkim panującą modę. Moda nie wynikała tylko z próżności, lecz głównie ze strachu. Strachu przed tym, że to co wymyślił przeciwnik i sprawdziło się w kilku bitwach może być najskuteczniejszą pod słońcem metodą wygrywania wojen.

Najwięcej zamieszania wprowadzają w nasze dzisiejsze widzenie przeszłości dwa gatunki osobników: pasjonaci sprzętu, którzy Kochają się w każdej przerdzewiającej sprzączce od majtek ulana i niedorobieni historycy lubiący szufladkować przeszłość i wygłaszać płatne referaty na konferencjach naukowych. Swego czasu jeden z jałogłowych z Wojskowego Instytutu Historycznego, ówczesny docent R., twierdził, iż wyższość Suworowa nad Polakami przejawiała się w prenumerowaniu prasy zachodniej. Mój Boże!

Najdobitniejszym przykładem pomieszania jest historia piechoty i kawalerii oraz broni białej i palnej. Miłośnicy porządku i szufladek poczynili tu niemałe spustoszenia. Samo określanie rozwój piechoty czy kawalerii, często używane, zakłada, iż im dalej w przyszłość tym lepiej. A przecie nie można porównywać okresów, w których występuje odmienna technika czy zwyczaje, a przede wszystkim możliwości gospodarcze.

Ale zacznijmy od początku. Najlepiej od Rzymu. Jak wszyscy wiemy Rzym stał piechotą, jazdę miał słabą. Lecz czy to powód by twierdzić, że był to okres triumfu piechoty? Wszak czyniono liczne próby

dobrze wyszkoleni. Naprawdę piechota pełniła wtedy rolę pomocniczą, choć rzeczywiście zaczynała coś znaczyć i może ten szok spowodował wrażenie upadku kawalerii. Poza tym dla socjalistycznej wizji świata bardziej postępową i właściwą była piechota mieszczańskich niż jazda arystokratów francuskich.

Wspólnym motywem obu tych epok było to, iż konnica z trudnością radziła sobie samodzielnie ze zwartymi, najeżonymi włóczniami i pikami oddziałami piechoty. Równorzędną walkę mogły nawiązać czołowo tylko podobne jednostki. Lecz każda formacja posiada jakieś boki i tyły, a to już wymarzony punkt do uderzenia dla naszych kawalerzystów. By obronić się przed tym zagrożeniem można było rozciągać linię piechoty albo ustawić na skrzydłach własną kawalerię.

Czy przez to, że do rozbicia piechoty kawaleria musiała pokonać jazdę wroga można twierdzić, że nadchodził jej kres? Wszak piechota służyła najczęściej li tylko do wiązania piechoty przeciwnika, a w wielu bitwach decydowała jednak jazda. I to ma być epoka piechoty?! Kilku przykładów zmiażdżenia jazdy rycerskiej w XVI w. nie można traktować jako obowiązującego wzorca. Po pierwsze kłeski armii rycerskich brały się najczęściej z braku większej dyscypliny, a po drugie z lekceważenia przeciwnika. Nie wynikały natomiast ze spadku wartości kawalerii jako takiej. Powolny zanik i upadek kawalerii aż do czasów współczesnych nie jest tak oczywisty gdyż wystarczy wspomnieć wielki wkład jazdy w dzieje wojskowości Polski czy epoki napoleońskiej.

Zanik jazdy był wynikiem nie tyle rozwoju broni palnej, ile przede wszystkim braku koncepcji jej użycia, rozwoju przemysłu i upadku kultury jeździeckiej w krajach Zachodu (kawa-

laria kończyły się wtedy pełnym sukcesem. Jeszcze w bitwie pod Rezonville (wojna francusko-pruska 1870 r.) kawaleria pruska uzyskała wielkie powodzenie szarżując na zmęczone i zaskoczone jednostki francuskiej piechoty. Paranoja w modzie i paraliżujący strach przed ogniem powodowały, że kawaleria zaczęła tracić na znaczeniu. Nikt przecież nie chce aby rzucić dzielnych jeźdźców na ckm-y, ale jednak nie można zaprzeczyć, że mogli być używani jako przewożona konno piechota lub jako zagony wchodzące w luki we froncie i rozwijająca osiągnięte przez piechotę powodzenie. Już w wojnie rosyjsko-tureckiej pod koniec XIX wieku, a przede wszystkim w I wojnie światowej zabrakło pomysłów co zrobić z tym rodzajem broni.

Jaki jest morał z całego tego bełkotu? Nie można drodzy państwo rozdzielać różnych rodzajów broni i rozpatrywać ich oddzielnie. Powstaną wtedy sztuczne podziały na okresy przewagi lub panowania jednej z broni. A to za daleko idące wnioski. Zwycięstwo ma swe korzenie w jak najlepszym wykorzystaniu walorów każdej, a nie tylko najmodniejszej z broni.

Paweł Plotrowicz Berger



## CYBER magz

Sprzedaż wysyłkowa, czyli ZADZWOŃ, ZAMÓW NO I GRAJ!

### PC CD-ROM

ATARI 2800 ACTION PACK.....	110
BEAVIS & BUTT-HEAD SCREENSAVER.....	79
BETRAYAL AT KRONDOR.....	85
BOLO.....	109
COVER GIRL STRIP POKER.....	68
CYBERIA.....	117
CYBERACE.....	53
DAEDALUS ENCOUNTER nowość.....	206
DEATH GATE.....	182
DESERT STRIKE.....	88
DRAGON LORE LEGEND BEGINS.....	98
DREAMWEB.....	68
DRAGON'S LAIR.....	89
FOOTBALL MANAGER THE FINAL.....	49
GREAT NAVAL BATTLES.....	173
GONE FISHIN'.....	209
ISHAR 2 nowość.....	58
ISHAR 1.....	29
IT CAME FROM THE DESERT + 5 gier.....	36
JAGGED ALLIANCE.....	188
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC.....	67
KIDS ON SITE.....	137
KINGDOM OF THE FAR REACHES.....	213
KING'S QUEST COLLECTORS 1-6.....	87
LARRY 1-6 COLLECTION.....	189
LAURA BOW 2 DAGGER OF AMON.....	39
LEISURE SUIT LARRY 6 + MOUSEPAD.....	78
LITIL DIVIL.....	48
NASCAR RACING.....	107
POWERHITS BATTLETECH.....	83
PREMIER MANAGER 3.....	136
RAVENLOFT 2 STONE PROPHECY.....	179
RAVENLOFT + MOUSEPAD.....	71
RISE OF THE TRIAD pełna wersja.....	136
STALINGRAD.....	189
SAM & MAX HIT THE ROAD + MOUSEPAD.....	92
SLAM CITY.....	139
SLIPSTREAM 5000 nowość.....	166
STAR TREK - NEXT GENERATION TECH. MANUAL.....	286
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO.....	141
THE 7th GUEST.....	64
UNIVERSE.....	62
WING COMMANDER 2 CLASSIC.....	67

### PC 3.5"

ACES OVER EUROPE.....	59
BATTLE BUGS.....	49
BLACKHAWK.....	71
BRUTAL SPORTS FOOTBALL.....	38
CAMPAIGN.....	99
FLIGHT SIMULATOR 5.1.....	175
FREDDY PHARKAS.....	59
GABRIEL KNIGHT.....	78
METAL MARINES.....	157
PINBALL FANTASIES 2 MANIA TABLES.....	109
QUEST FOR GLORY 4 nowość.....	57
WORLD CUP YEAR 94.....	80

### AMIGA

BILLS TOMATO.....	AM.....	32
BANSHEE.....	CD32, A1200.....	49
F-15 STRIKE EAGLE.....	AM.....	68
FOOTBALL GLORY.....	AM.....	39
FOOTBALL GLORY.....	CD32.....	43
HERO QUEST 2 SORASIL.....	AM.....	62
LAST NINJA 3.....	CD32.....	56
JURASSIC PARK.....	AM.....	43
JAMES POND 2.....	CD32.....	37
K240 UTOPIA 2.....	AM.....	55
KING'S QUEST 4.....	AM.....	56
KING'S QUEST 5.....	AM.....	62
MR. NUTZ.....	AM.....	45
NIGEL MANSELL.....	CD32.....	66
PGA TOUR GOLF PLUS.....	AM.....	90
SHADOW FIGHTER.....	AM.....	56
SIMCITY 2000.....	A1200.....	59
SPACE QUEST 4.....	AM.....	65
TURRICAN 3.....	AM.....	52
TOP GEAR 2.....	CD32.....	121
TORNADO.....	AM.....	48
WOLFCHILD.....	AM.....	38
UFO ENEMY UNKNOWN.....	CD32.....	126
ZOOL.....	CD32.....	42
ZOOL 2.....	A1200.....	46

Ceny zawierają podatek VAT.  
Gdy kupujesz dwie gry, my opłacamy przesyłkę.  
Zgłoszenia hurtowników mile widziane.  
Wysyłamy katalogi – prześlij zaadresowaną kopertę i znaczek.  
02-776 Warszawa, ul. Hawajska 16/7  
tel/fax (0-2) 643-15-28





03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4, tel. (0-2) 671-77-77, fax (0-2) 671-76-22

## Amiga

Gry z • w specjalnych wersjach na kości AGA

AMERICAN POKER karciana 18lat .....9.50  
 AMITEKST PRO edytor tekstu .....38.50  
 BATTLESTORM strzelanina .....19.00  
 BANSHEE (A1200) strzelanina .....52.00  
 • BRUTAL FOOTBALL sportowa .....39.00  
 BRIAN FODDER edukacyjna 5 dysk. ....29.50  
 BURNTIME strategia .....61.00  
 CO DO GROSZA monopoli .....25.00  
 CRAZY CARS II wyścigi .....19.00  
 DAN WILDER przygodowa .....21.00  
 DENNIS platformowa (A1200) .....53.00  
 DOMAN walki barbarzyńców .....30.00  
 DRAGONSTONE roleplaying .....49.50  
 EPIC symulator kosmiczny .....27.00  
 • FOOTBALL GLORY piłka nożna .....46.00  
 • FIELDS OF GLORY strategiczna .....61.00  
 FIFA SOCCER piłka nożna .....61.00  
 FRANKO bijatyka .....23.50  
 GAMES ESPANA'92 olimpiada .....27.00  
 • HEIMDALL 2 przygodowa .....57.00  
 ISHAR 2 role - playing .....Tel.  
 JAGUAR XJ220 wyścigi .....24.00  
 JURAJSKI SEN zręcznościowa .....21.00  
 JURASSIC PARK przygodowa .....wkrótce  
 KRĘTACZ logiczna .....14.00  
 KAJKO I KOKOSZ przygodowa .....38.00  
 LAST SOLDIER platformowa .....14.00  
 LAMBORGHINI wyścigi .....39.50  
 MAGICZNA KSIĘGA przygodowa .....23.50  
 MANCHESTER PREMIER LEAGUE .....36.00  
 MORTAL WEAPON kosmiczna .....16.00  
 ORTOGRAF słownik ort. ....14.50  
 PINKIE zręcznościowa .....38.00  
 POLE WALKI zręczn. - strateg. ....21.00  
 PROJECT BATTLEFIELD zręczn. 3D .....26.00  
 • ROBINSON REQUIEM przygodowa .....52.00  
 ROOSTER zręcznościowa .....14.00  
 ROOSTER 2 zręcznościowa .....18.00  
 • SABRE TEAM komandosi .....39.00  
 SKELETON KREW (A1200) zręczn. ....52.00  
 SKY HIGH STUNTMAN zręczność .....14.00  
 SPEEDWAY MANAGER 2 ekonomiczna...Tel.  
 • SOCCER KID zręcznościowa .....41.00  
 STREET HASSLE bijatyka .....11.00  
 TAEKWONDO MASTER walki uliczne (A1200) 27.00  
 • THEME PARK ekonomiczna .....78.00  
 TRAPS'N'TREASURES przygodowa .....39.00  
 UNIVERSE przygodowa .....53.00  
 WOLF CHILD platformowa .....19.00

## IBM PC 3,5"

AMAZON QUEEN przygodowa .....Tel.  
 BATTLESTORM strzelanina .....19.00  
 BATMAN RETURNS przygodowa .....70.00  
 BC RACERS wyścigi .....52.00  
 BIG RED ADVENTURE przygodowa .....69.00  
 BURNTIME strategiczna .....64.00  
 BRUTAL FOOTBALL sportowa .....44.00  
 CANNON FODDER 2 strzelanina .....61.00  
 CORRIDOR 7 doom-podobna .....64.00  
 CRAZY CARS 2 wyścigi .....19.00  
 DESERT STRIKE zręcznościowa .....61.00  
 ECSTATICA przygodowa .....94.00  
 EPIC symulator kosmiczny .....27.00  
 GAMES - ESPANA'92 olimpiada .....23.50  
 GRAND PRIX UNLIMITED wyścigi .....47.00  
 GUILTY przygodowa .....85.00  
 FOOTBALL GLORY piłka nożna .....51.00  
 HANNIBAL (PL) strategiczna .....46.00  
 HEIMDALL 2 przygodowa .....57.00  
 INFERNO symulator .....Tel.  
 ISHAR 2 role-playing .....Tel.  
 IMPERIUM GALACTICA strateg. ....19.00  
 JANOSIK zręcznościowa .....11.00  
 JURASSIC PARK przygodowa .....Tel.  
 KLIK AND PLAY (PL) tworzenie gier .....85.00  
 LAMBORGHINI auto moto .....42.00  
 LOW BLOW boks .....39.00  
 MAGIC CARPET symulator 3D .....85.00  
 MANCHESTER PR. LEAGUE nowsza .....46.00  
 MANCHESTER DOUBLE (PL) .....Tel.  
 MATEMATYKA kl. III-IV ułamki .....19.50  
 ORTOGRAFIA PRO znakomita .....19.50  
 ROBINSON REQUIEM przygodowa .....57.00  
 SABRE TEAM komandosi .....46.00  
 SOŁTYS przyg. na wesoło .....36.00  
 SOCCER KID zręcznościowa .....46.00  
 SCOTTISH OPEN virtual golf .....62.00  
 TEENAGENT przygodowa .....48.00  
 TRANSPORT TYCON ekonomiczna .....85.00  
 UNCOVER IT arkanoid 18 lat .....23.50  
 UNIVERSE przygodowa .....58.00  
 TFX symulator .....135.00

## UWAGA!

TANIE GRY Z SERII K.K.K.  
 NA AMIGĘ I IBM PC

PO 18.50

BIRDS OF PREY, BUDOKAN, DUNE,  
 HOYLE BOOK GAMES, LINKS-GOLF,  
 PIRATES, POWERMONGER, RISKY  
 WOODS, SHADOWLANDS,  
 WING COMMANDER

PO 24.50

ANOTHER WORLD, CADAVER,  
 DUNGEON MASTER, FLASHBACK

**SZCZEGÓŁOWY WYKAZ WSZYSTKICH  
 GIER WYSYŁAMY GRATIS PO  
 OTRZYMANIU ZAADRESOWANEJ DO  
 SIEBIE KOPERTY ZWROTNEJ Z  
 NAKLEJONYM ZNACZKIEM I  
 WYMIENIONYM TYPEM KOMPUTERA**

# JUŻ W SPRZEDAŻY SUPERSAGA ALONE IN THE DARK 1-2-3

NA PŁYTACH CD-ROM

W REWELACYJNYCH CENACH

WKRÓTCE

WERSJE DYSKIETKOWE

## IBM PC CD-ROM

7th GUEST przygodowa .....70.00  
 ALONE IN THE DARK 1 przygodowa .....49.00  
 ALONE IN THE DARK 2 przygodowa .....79.00  
 ALONE IN THE DARK 3 przygodowa .....99.00  
 BC RACERS wyścigi .....60.00  
 BIG RED ADVENTURE przygod. ....69.00  
 BURNTIME strategiczna .....69.00  
 COMMANDER BLOOD przygod. ....105.00  
 CRIME PATROL 2 film strzel. ....125.00  
 CRIME PATROL film strzelanina .....120.00  
 CYBERIA przygodowa .....165.00  
 CYBERWAR (4 CD) .....220.00  
 CYCLEMANIA wyścigi .....185.00  
 DARK FORCES super .....180.00  
 DAWN PATROL symulator .....120.00  
 DESCENT doomopodobna .....165.00  
 DRAGON LORE przygodowa .....200.00  
 ENCORE (3 gry) .....69.00  
 ECSTATICA przygodowa .....78.00  
 GABRIEL KNIGHT przygodowa .....105.00  
 FORTRESS OF DR. RADIAKI .....180.00  
 HEIMDALL 2 przygodowa .....69.50  
 INFERNO symulacja .....160.00  
 LITTLE BIG ADVENTURE .....103.00  
 MAD DOG McCREE film-strzel. ....85.00  
 MAD DOG 2 film-strzelanina .....90.00  
 MAGIC CARPET przygodowa .....103.00  
 MEGARACE wyścigi .....55.00  
 MORTAL KOMBAT 2 superhit .....155.00  
 QUARANTINE .....79.50  
 REBEL ASSAULT gwiazdne wojny .....105.00  
 RISE OF THE ROBOTS walki robotów .....195.00  
 SPACE PIRATES film .....120.00  
 SYNDICATE strategiczna .....69.00  
 SYSTEM SHOCK role playing .....103.00  
 TFX symulator .....165.00  
 THEME PARK ekonomiczna .....79.00  
 UNDER A KILLING MOON int. film .....220.00  
 WHO SHOT JOHNNY ROCK film .....70.00  
 WING COMMANDER 3 (4 CD) .....180.00

## Amiga CD<sup>32</sup>

ALFRED CHICKEN .....39.00  
 ALIEN BREED TOWER ASSAULT .....79.50  
 ARABIAN NIGHTS zręcznościowa .....50.00  
 ARCADE POOL .....52.00  
 BANSHEE strzelanina .....57.00  
 BATTLE CHESS .....48.00  
 BRUTAL FOOTBALL .....46.00  
 BUBBA 'N' STIX zręcznościowa .....38.00  
 CANON FODDER zręcznościowa .....120.00  
 CHAOS ENGINE strzelanina .....58.00  
 CHUCK ROCK zręcznościowa .....38.00  
 CHUCK ROCK 2 zręcznościowa .....38.00  
 DEFENDER OF THE CROWN 2 .....70.00  
 DENNIS platformowa .....58.00  
 DRAGONSTONE roleplaying .....57.00  
 FIELDS OF GLORY .....120.00  
 FIRE FORCE komandosi .....39.00  
 FLY HARDER strzelanina .....50.00  
 HEIMDALL 2 przygodowa .....62.00  
 JAMES POND 3 .....51.00  
 JOHN BARNES FOOTBALL .....50.00  
 KID CHAOS platformowa .....58.00  
 LOST VIKINGS zręcznościowa .....48.00  
 MICROCOSM .....145.00  
 PREMIERE zręcznościowa .....38.00  
 PGA TOUR GOLF .....102.00  
 RISE OF THE ROBOTS walki .....155.00  
 SABRE TEAM .....62.00  
 SENSIBLE SOCCER .....56.00  
 SKELETON KREW strzelanina .....58.00  
 SLEEPWALKER .....50.00  
 SOCCER KID .....62.00  
 SUPER STARDUST .....74.50  
 TOTAL CARNAGE strzelanina .....39.00  
 UNIVERSE przygodowa .....62.00  
 WILD CUP SOCCER .....50.00  
 ZOOL .....59.00

## Atari XL/XE

ALFA BOOT tekstowa .....6.00  
 AROUND THE PLANET .....6.00  
 CYBORG logiczno-zręczn. ....6.00  
 DEATHLAND labirynt .....6.00  
 LIGA POLSKA manager .....6.00  
 LIVING DAYLIGHTS zręcznościowa .....6.00  
 MOSCOW 1993 strategiczna .....6.00  
 MOUNTAIN BIKE rowery .....6.00  
 SEXY SIX master mind od 18 l. ....6.00  
 SEXQUIX .....5.50  
 ŚWIAT OLKIEGO labirynt .....6.00  
 TEACHER KILLER tekstowa .....6.00  
 oraz wiele innych starszych programów

## Commodore 64

BALLON BATTLES lot balonem .....5.50  
 DIAMENTY logiczna .....5.50  
 DROID strzelanina .....5.00  
 FOOTBALL MANAGER decyzyjna .....6.00  
 KACPER przygodowa .....5.50  
 KOLONY strategia .....5.00  
 NAJEMNIK strzelanina .....6.00  
 NAJEMNIK 2 strzelanina .....6.00  
 LONGOS 3 logiczne .....8.00  
 ORTOPUZZLE zabawa edukacyjna .....5.50  
 PRAWO JAZDY TESTY /2dyski .....9.50  
 ROCK STAR manager .....9.00  
 WŁADCA strategiczna .....5.00

TŁUSTYM DRUKIEM OZNACZONO NOWOŚCI • ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PROGRAMÓW PRZYSŁIJ KOPERTĘ ZWROTNĄ Z ADRESEM I INFORMACJĄ  
 O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA • PODANE CENY MOGĄ ULEC ZMIANIE • ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU PRZY UL. GEN. ABRAHAMA 4 (dŁÓŻWIĄKA)  
 OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU MIĘDZY 10.00 A 18.00 • PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ. DO PODANYCH CEN DOLICZAMY KOSZTY PRZESYŁKI  
 PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE I LISTOWNE • POSIADAMY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE BĘDĄCE NA RYNKU •





WIMBLEDON

MAX SKILL	50	MAX SPEED	50
PLAYING STYLE	4 - 4 - 2		
PLAYER NAME	SKILL	SPEED	
TOMASZEK	4	4	
SOBANSKI	4	4	
KULESZA	4	4	
BRODZINSKI	4	4	
BANUSZEK	4	4	
LATO	4	4	
ADAMCZYK	4	4	
LOBECKI	4	4	
ADAMCZYK	4	4	
DEYNA	4	4	
-STYLE-			
-EXIT-			
TOTALS	50	50	

### Gazza's Super Soccer

GAZZA nie ma zaawansowanych możliwości, rozgrywka jest raczej powolna, drużyna kreowana przez komputer gra gorzej niż słabo. Sensowną opcją jest gra dla dwóch graczy.  
Firma: Empire'89  
Ocena: 50%

### MICROPROSE SOCCER

Ten symulator gry w piłkę jest o niebo lepszy. W opinii wielu fanów sportu, jest to najlepsza kopanina na C-64. Wiele podobnych produkcji na sprzęt 16- lub 32-bitowy nie dorasta do pięt temu programowi działającemu na ośmiobitowym komputerze.

# SOCCER MANIA

Pod nazwą MICROPROSE SOCCER kryją się dwie odrębne gry. Pierwsza nazywana 11-SIDE-SOCCER to klasyczny futbol w europejskim wydaniu. Druga część - SIX-A-SIDE to halowa odmiana piłki nożnej. Podstawowe różnice to brak autów, piłka wybita poza obręb boiska odbija się od bandy i wraca na boisko, cztery teryje zamiast dwóch połówek meczu, brak stałego bramkarza i tylko po sześciu zawodników w drużynie.

Opcja CONTROL PANEL daje możliwość zmiany wielu parametrów jak np. automatyczne lub ręczne wybieranie gracza znajdującego się podczas gry najbliższej piłki, deszcz rozgrywki dający niezły poślizg, czas gry, powtórki akcji itp. W opcji NAME BANK wpisuje się nazwę drużyny, dobiera się który spodenek, getrów i koszulek.

Zawodnicy mają spory repertuar podań i strzałów na bramkę - w zależności od czasu przytrzymania przycisku fire są one długie lub krótkie, dolne lub górne, wychylenie joysticka w prawo lub w lewo daje podkręcenie piłki, a pociągnięcie do tyłu owocuje strzałem z przerzutki. Strzały na bramkę skuteczne są w dwóch przypadkach, z podkręceniem piłki lub z rogu pola karnego.

MicroProse Soccer

FIRST ROUND

NASHVILLE U CLEVELAND DAY 1

GROUP A	GD	PTS	GROUP B	GD	PTS
CLEVELAND	0	0	BALTIMORE	0	0
SAN DIEGO	0	0	TACOMA	0	0
NASHVILLE	0	0	AUSTIN	0	0
PHOENIX	0	0	SUFCAL	0	0
GROUP C	GD	PTS	GROUP D	GD	PTS
ATLANTA	1	3	ATLANTA	1	3
ATLANTA	1	3	ATLANTA	1	3
ATLANTA	1	3	ATLANTA	1	3
GROUP E	GD	PTS	GROUP F	GD	PTS
ATLANTA	1	3	ATLANTA	1	3
ATLANTA	1	3	ATLANTA	1	3
ATLANTA	1	3	ATLANTA	1	3

Do wyboru jest mecz towarzyski z wybranym przeciwnikiem, uczestnictwo w pucharach, rozgrywki ligowe lub mecz dla dwóch graczy. Rozgrywki ligowe i mecz dla dwóch graczy to opcje dla co

najmniej dwóch partnerów, różnią się tylko tyle, że przy grze w lidze zmierzyć ze sobą może się więcej niż dwóch graczy.

Firma: MicroProse'88  
Ocena: 100%

### FOOTBALL MANAGER 2

Ta gra stawia cię na czele wybranej drużyny z ligi angielskiej. Pisaliśmy o niej w SS'25. Twoje zadanie to wyprowadzenie jej na szczyt tabeli i spłacenie zaciągniętego kredytu. Istota gry polega na dobieraniu i rozstawianiu zawodników.

Każdy zawodnik charakteryzuje się trzema parametrami: poziomem technicznym, kondycją i ulubionym ustawieniem na boisku. Zła kondycja może doprowadzić do kontuzji, a przez to do czasowego wyeliminowania zawodnika z gry. Braki kadrowe można uzupełniać kupując piłkarzy. Nie ma możliwości kupienia dowolnego zawodnika, wybierać można tylko tych, którzy zostali wystawieni do sprzedaży.

Gra jest mało skomplikowana, brakuje zaawansowanych opcji spotykanych w innych managerach. Przez większość czasu ogląda się animację rozgrywanego meczu, nie można przy tym ingerować w przebieg spotkania. Piłkarze poruszają się ślamazarnie i nie wyglądają zbyt realistycznie. Animacja rozgrywki z czasem przestaje być uzupełnieniem gry i staje się po prostu nudna, a wyłączyć jej nie można. Podczas każdej rundy komputer wyświetla tabelę wyników ostatnio rozegranych spotkań, pozycje wszystkich drużyn w lidze, listę zawodników wyeliminowanych z gry przez kontuzje, stan finansów, potem zadaje kilka pytań typu, czy chcesz sprzedać/kupić zawodnika, przeprowadzić trening, itp. Na koniec wyświetlana jest tabela osiągnięć i wszystko zaczyna się od początku. Nie ma możliwości powrotu do wybranej opcji, ani obejrzenia tabeli wyników, chyba że w kolejnej rundzie.

Firma: Prism Leisure  
Ocena: 70%

### FOOTBALL MANAGER WORLD CUP

W „światowej” wersji FOOTBALL MANAGER zostajesz mianowany managerem reprezentacji dowolnie wybranego państwa z jednego z sześciu regionów: Europa, Ameryka Południowa, Oceania i Izrael (cóż za zestawienie), Azja, Ameryka Północna, Środkowa i Afryka. Twoje zadanie to zdobycie Pucharu Świata.



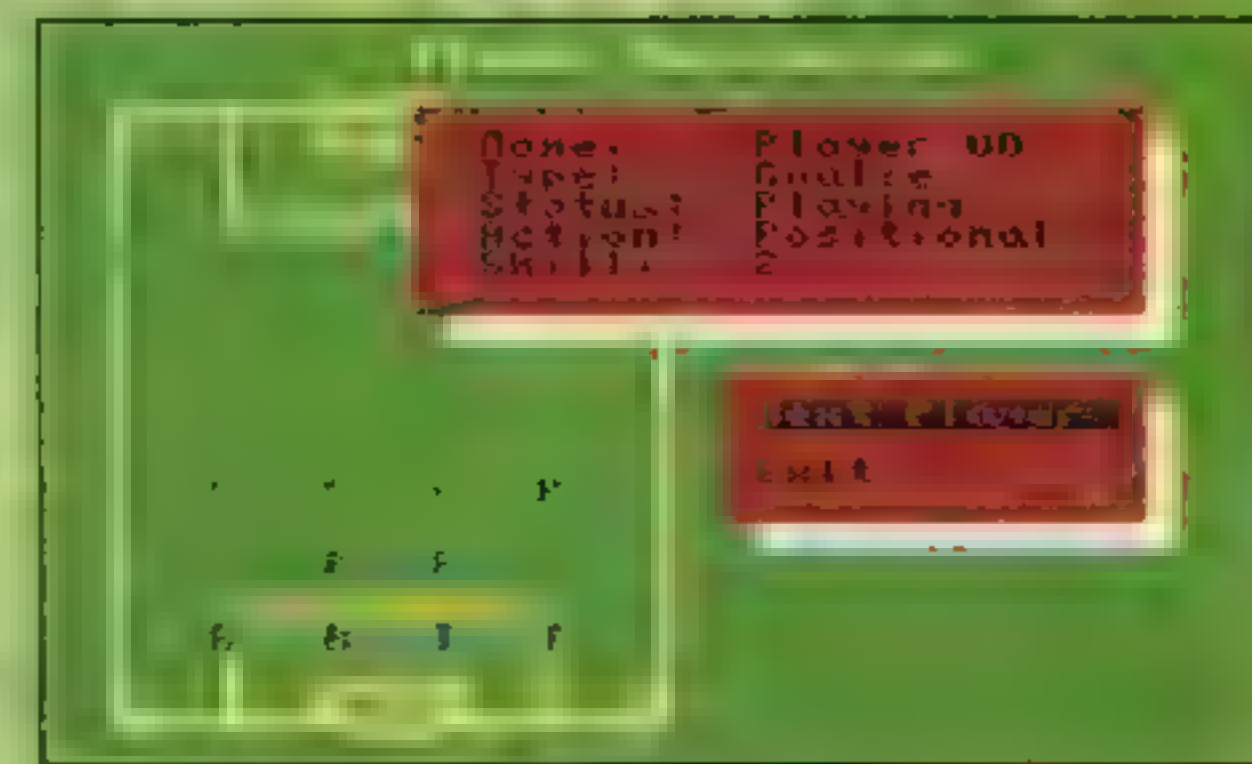
### Football Manager 2

Twoja drużyna składa się z 22 zawodników, z których typujesz 11 do bezpośredniej gry oraz 5 zastępców i 6 rezerwowanych. Każdy z nich ma określone predyspozycje. Przed meczem możesz dla każdego gracza z osobna ustalić sposób gry. Oprócz nadania dowolnego nazwiska możesz przydzielić go do składu lub posadzić na ławce rezerwowych, nakazać taktykę gry i ustalić sposób podań. W zależności od tych ustaleń każdy gracz gra lepiej lub gorzej, co wpływa na efektywność całej drużyny.

Jest pewien element, który odróżnia tę właśnie grę od innych - spotkanie z dziennikarzami podczas przerwy w szatni jest bardzo ważna, trzeba wtedy podsunąć im odpowiednią taktykę, co owocuje podniesieniem morale. Mecz jest rozgrywany automatycznie, gracz może poprosić jedynie o zmianę zawodnika. Nie następuje ona od razu, a jedynie podczas najbliższej przerwy. Widok można przełączać pomiędzy schematycznym rzutem na całe boisko, gdzie każdy zawodnik przedstawiony jest jako litera alfabetu odpowiadająca jego rozstawieniu lub jako animacja zawodników, przedstawiająca tylko ten fragment boiska, na którym toczy się gra. Poza tym czas gry jest bardzo długi, co po kilku rozegranych meczach staje się bardzo denerwujące, gdyż osiągnięcie finału wymaga kilkunastu godzin nieprzerwanej gry.

Firma: Prism Leisure  
Ocena: 60%

Orin!



### Football Manager World Cup







ją się jakby jeździli po papierze (ściernym), czas trwania tercji oraz uaktywnić opcję odtwarzania zdobytych bramek po zakończeniu każdej części meczu. Na kolejnym ekranie dokonuje się natomiast regulacji dwóch istotnych elementów gry – można zdecydować

Dłuższej chwili na przyzwyczajenie wymaga opanowanie sposobu oddawania strzałów – po naciśnięciu FIRE należy go przytrzymać, wskazać kierunek, w którym ma podążyć krążek i dopiero puścić przycisk. Mimo że jest to sposób dosyć dziwny, to jednak niezwykle skuteczny. Na niższych poziomach komputerowy przeciwnik gra jak ostatni patalach – bramki można zdobywać w kilkusekundowych od-

**L.K. AVALON'95**

1MB AMIGA

SPORTOWA

60%

Grafika

65%

Dźwięk

75%

Moduł

1220

Cena w zł z zawiera VAT

parametrów gry – wtedy gra staje się o wiele trudniejsza.

ICE HOCKEY nie wyróżnia się niczym szczególnym wśród konkurencji, jest jednakże grą na tyle prostą i nie wymagającą niesamowitego refleksu, że można go polecić mniej wymagającym oraz początkującym hokeistom. Mieści się na jednej dyskietce, a przystępna cena pozwala na śmiało zapoznanie się z tym produktem.

PooH

Dystrybutor: L.K. AVALON

## INTERNATIONAL

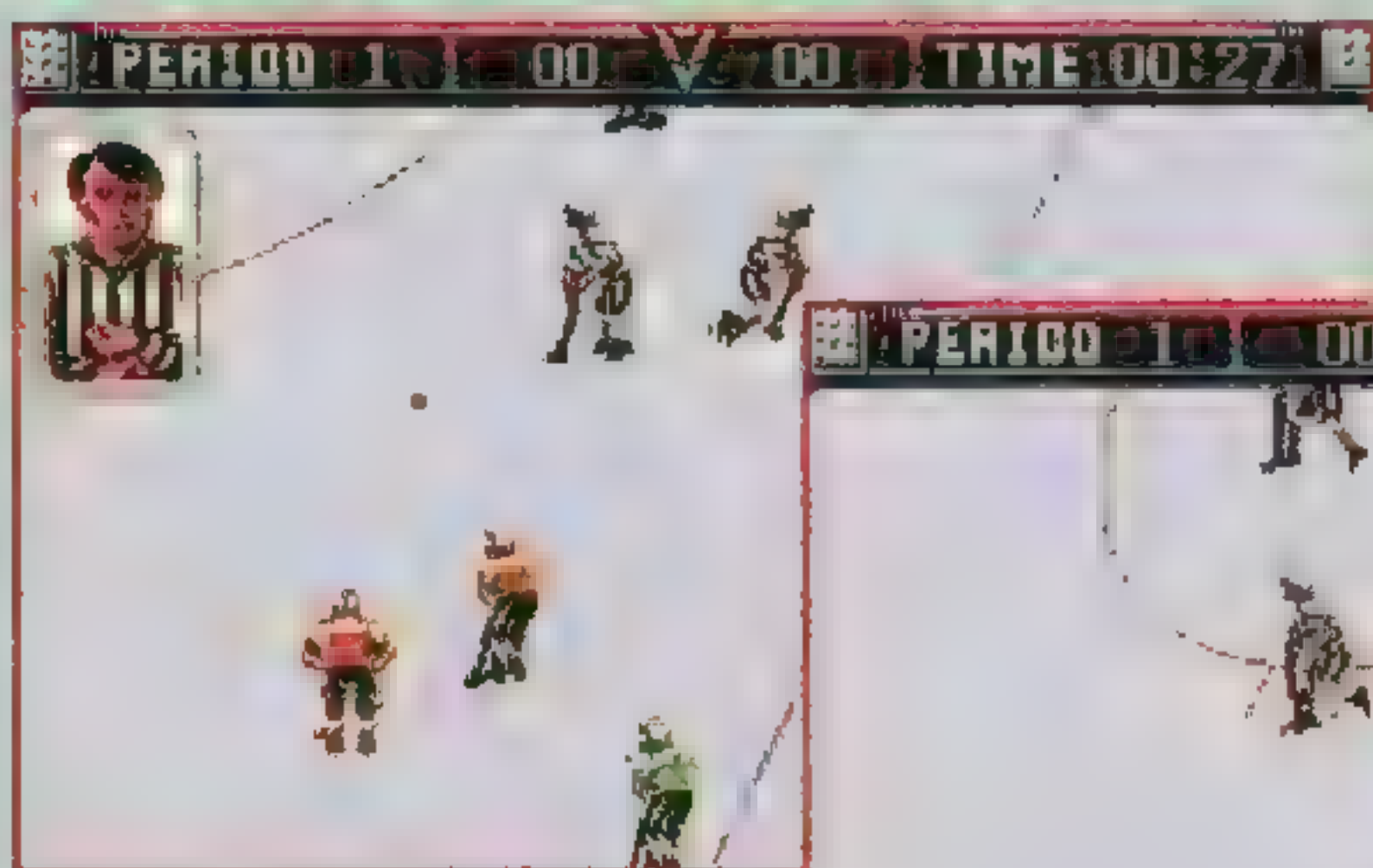
# ICE HOCKEY

Starcia spoconych facetów na lodzie, ledwie wystających spod masy ochraniaczy, to sport wzbudzający emocje prawie tak wielkie, jak boks. W tak niesprzyjającym igraszkom na lodzie okresie jak pełnia lata, międzyrozgrywkowe napięcie można rozładowywać tylko przed komputerem. Gry hokejowe powstają dość często, ale niewiele spośród nich potrafi oddać atmosferę na lodowisku.

Wydany w Polsce INTERNATIONAL ICE HOCKEY jest grą dla mniej wymagających odbiorców. Można uczestniczyć w dwóch rodzajach rozgrywek – zawodach towarzyskich (grając przeciwko dwóm lub trzem przeciwnikom) oraz mistrzostwach ligowych. Zmienić można także szybkość gry (polecam ustawienie jej na FAST, bo przy SLOW zawodnicy porusza-

według jakiejś strategii ma grać cała drużyna oraz w jaki sposób odbywać się będzie zmiana aktywnego zawodnika (samoczynnie, półautomatycznie lub ręcznie).

Akcja nie jest zbyt dynamiczna, tutaj aż się prosi o odrobinę szybkości. Ruchy hokeistów są mało precyzyjne, podczas zmiany kierunku jazdy często zatrzymują się w miejscu, zdarza się też, że zawodnicy z jednej drużyny wpadają na siebie skutecznie blokując dalszy rozwój akcji.



stępach. Jeśli ktoś czuje się mocny, to może to zmienić podczas ustawiania



Stary ród kaczek stanął przed dramatyczną kwestią przetrwania. Oto nad kaczym grodem zaczęły zbierać się czarne chmury i to nie były jakie, tylko magicznie czarne. Z ich ciemności rodziły się coraz silniejsze moce, które powodowały kolejne nieszczęścia w kaczym mieście. Jedy-  
nym rozwiązaniem było unieszkodliwienie złego czarownika, który generował złe moce sprowadzające chmurzyska. Potrzebny był do tego ochotnik, na szczęście

znalazł się taki – a nazywał się Qwak. Był on bardzo zdolny i zwinny kaczka, przy tym niespotykane odważny.

QWAK nie jest nowym produktem firmy TEAM 17, ale nie oznacza to wcale, że jest zły. Gra jest typową zręcznościówką,

LANDS. Pod względem pokonywania poziomów QWAK jest niemal identyczny jak RAINBOW ISLANDS. Wydaje mi się, że to z doświadczeń przy pisaniu gry QWAK

wzięła się późniejsza seria sukcesów firmy TEAM 17, m.in. w przypadku SUPER FROG.

Autorzy stanęli na wysokości zadania, dając graczowi do przejścia aż osiemdziesiąt poziomów, a wszystko to na jednej dyskietce – zadziwiające. Po paru minutach grania daje się zauważyć bardzo dużą wciągłość, gra ma w sobie coś, co nie



pozwala wyłączyć komputera – jest po prostu dobra! Czy ma w takim razie jakieś minusy? Praktycznie nie, można narzekać tylko na samą oprawę graficzną, ale w końcu minęły już dwa lata od wyprodukowania tej gry. Ogólnie grę można polecić maniakom, którzy skosztowali już innych owoców TEAM 17.

Gra działa na wszystkich Amigach, dostępna jest także na CD32 wraz z pierwszą częścią ALIEN BREED.

G1200

Dystrybutor: MarkSoft

**TEAM 17'93**

1MB AMIGA  
CD32

ZRĘCZNOŚCIOWA

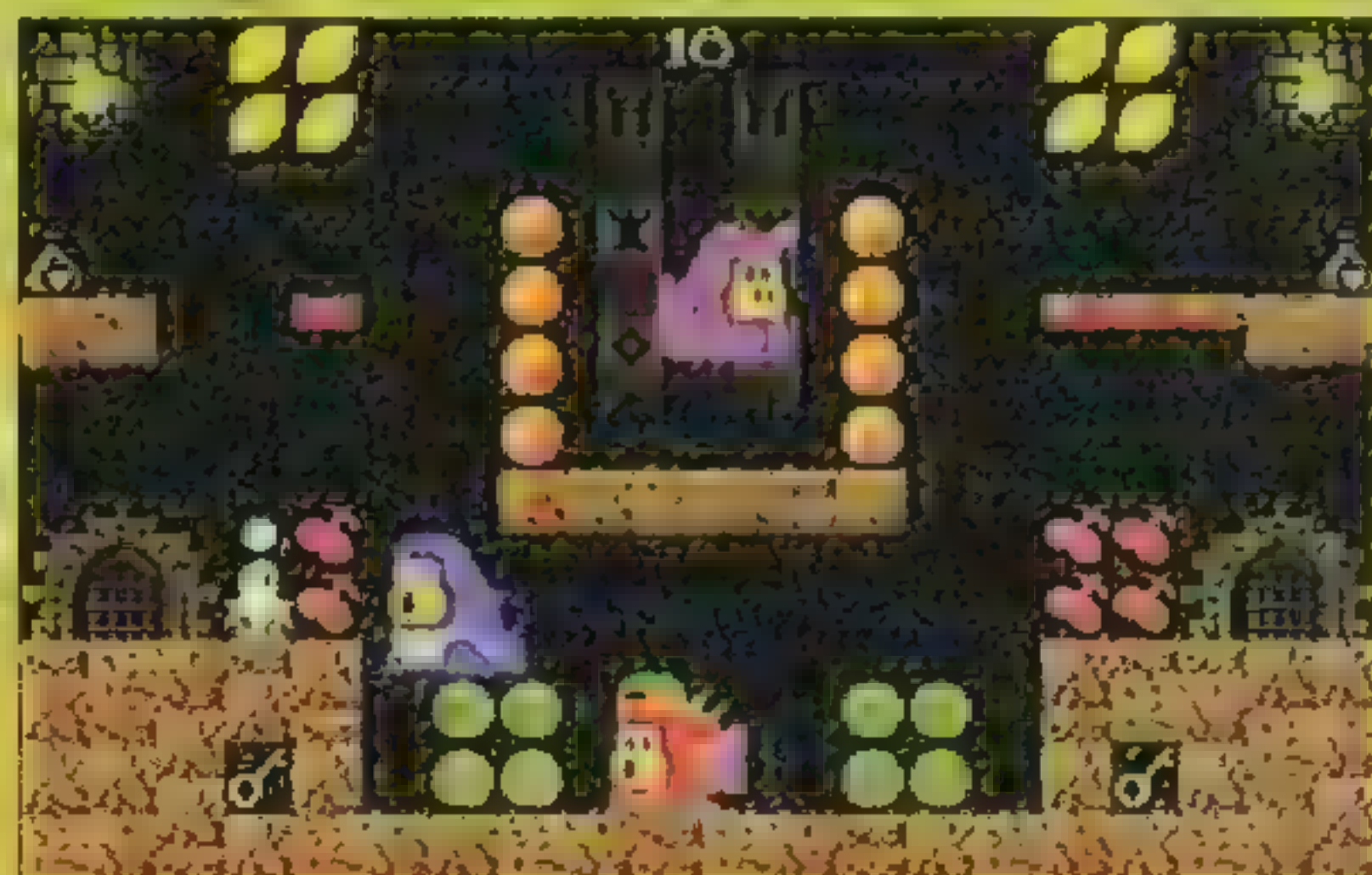
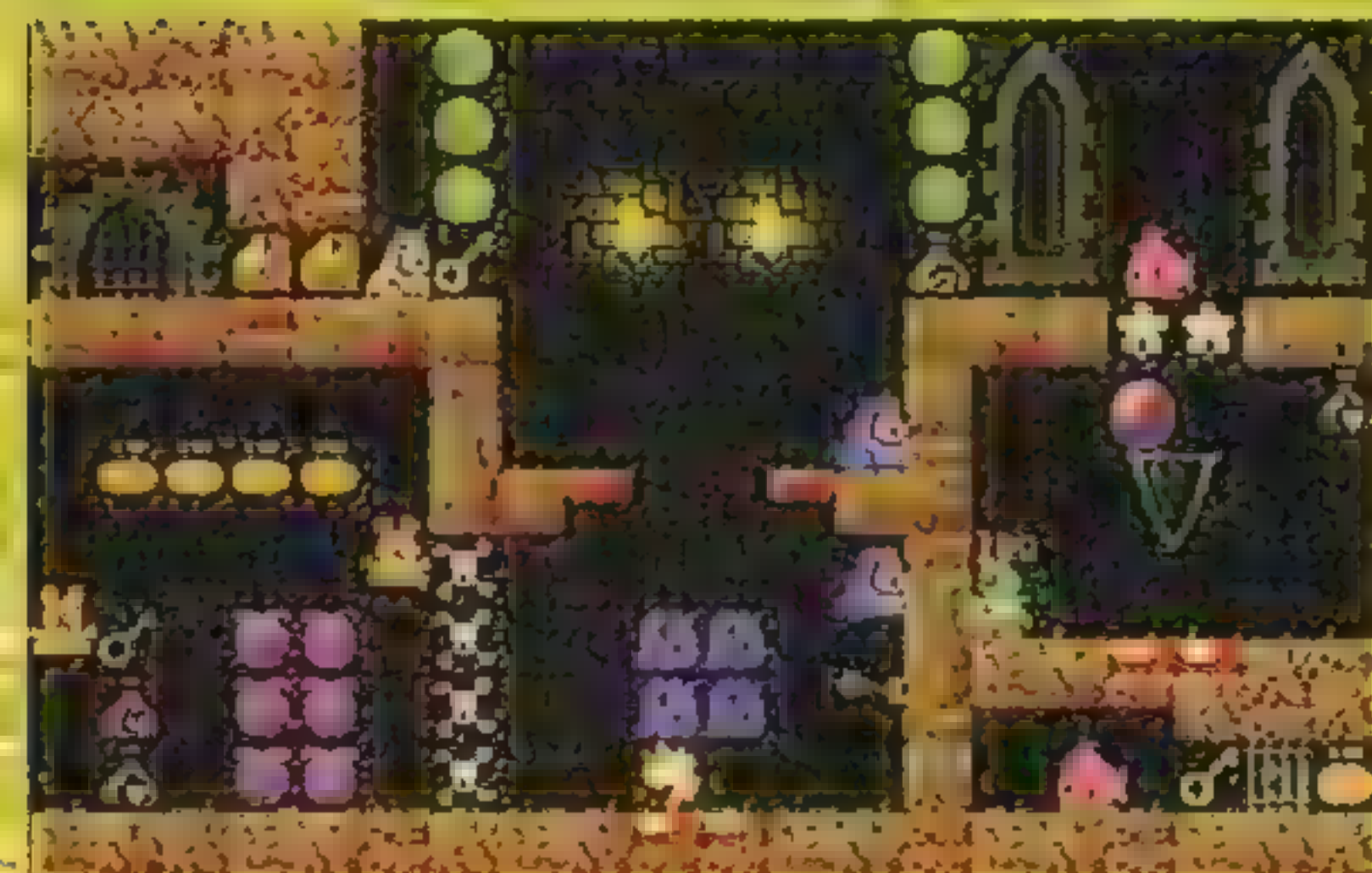
75%

75%

85%

39

Cena w zł z zawiera VAT







Dawno temu, w czasach niepodzielnego panowania Atari, powstała sławna LASERMANIA – gra polegająca na kierowaniu promienia lasera do wyznaczonego celu za pomocą układu luster. Wydana obecnie na Amigę LASERMANIA 2 to odświeżona, ulepszona i unowocześniona wersja tej właśnie gry.

Gracz ma do dyspozycji działko laserowe oraz cele do zniszczenia za pomocą owego działka (do trzech na planszę). Jak wiadomo, promień laserowy jest spójną wiązką monochromatycznego promieniowania widzialnego i tor jego rozprzestrzeniania się jest linią prostą. Cele natomiast porozmieszczane są w różnych dziwnych miejscach. Aby promień mógł do nich dotrzeć, niezbędne jest dokonanie kilku zabiegów.

Po pierwsze należy usunąć z jego trasy wszystkie przeszkody – ściany oraz kamienie. Można prze-

# LASERMANIA 2

suwać je w dowolnym kierunku oraz o różną liczbę pól (która czasami jednak jest limitowana). Jeżeli przeszkody nie można usunąć (zazwyczaj są to pola ze znakiem zapytania), to należy ją wysadzić – albo przy pomocy bomby detonowanej promieniem lasera, albo zdalnie sterowanej. Pole z pytajnikiem zamienia się wtedy w element możliwy do przesunięcia. Gdy trasa jest już oczyszczona, należy odpowiednio spreparować tor promienia – dokonuje się tego przy pomocy czterech rodzajów światłowodów skracających promień o 90 stopni. Gdy wszystko jest już gotowe naciskamy przycisk STRZAŁ i obserwujemy wynik naszych zabiegów. Zazwyczaj prowadzi on do zniszczenia celu, czasami jednak okazuje się, że promień trafia w pozostawioną przez pomyłkę przeszkodę, ewentualnie powoduje jej wysadze-

nie razem z obiektem, który mamy „rozstrzelać” – wtedy zabawę trzeba zaczynać od początku.

LASERMANIA 2 zrealizowana jest bardzo dobrze. Grafika co prawda mogłaby być lepsza, nie jest to jednak przecież kryterium decydujące o wartości gry tego rodzaju. Tutaj

logiczne jest pokonanie jak największej liczby poziomów, a nie zdobycie maksymalnej ilości punktów, zwłaszcza, że po podaniu kodu zaczynamy zawsze z trzema żywotami, tak więc przechodzenie przez planszę tytułową po straceniu ostatniego z nich jest tylko zbędną formalnością.

Gra wyposażona jest w moduł edycji plansz – jego działanie jest poprawne z jednym małym zastrzeżeniem – stworzonej planszy nigdy nie udało mi się zapisać, po-

najistotniejszy jest element intelektualny. Co do niego można mieć pewne zastrzeżenia – chwilami gra wydaje się zbyt łatwa – przez kilka poziomów wystarczy stosowanie zbliżonych do siebie rozwiązań, nie pojawiają się żadne nowe układy elementów zmuszające do myślenia.

Dzięki systemowi kodów można kontynuować grę od ostatniej osiągniętej planszy – wydaje mi się, że niezłym rozwiązaniem byłoby ustalenie nieskończonego limitu „życi” – wszakże celem większości ludzi grających w gry

dobnie jak nie udało się zmienić dostępnej liczby zmienników biegu promienia – w tym momencie program namiętnie się nam zawieszał

PooH

Dystrybutor: L.K. AVALON

**L.K. AVALON'95**

1MB AMIGA



LOGICZNA

75%

Grynia

75%

Dźwięk

85%

Minimaks

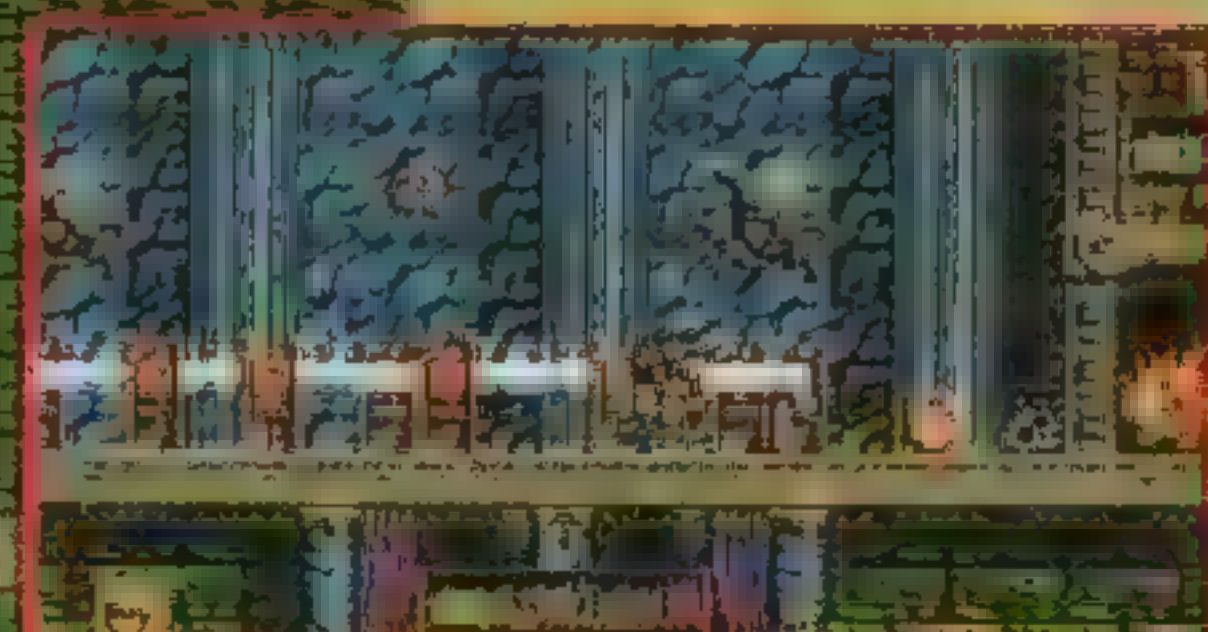
1220

Cena w zł zawiera VAT



Po-  
wstała pra-  
wie dwa lata  
temu zręczno-  
ściówka YO!

YO! do dzisiaj bawi zapaleńców, dla których liczy się przyjemność z gry, a nie synteza mowy i sekwencje filmowe.



# YO! JOE!

YO! JOE! jest grą szybką i przeklęnie trudną. Tytułowy Joe potrafi skakać, pływać, wspinąć się po pochylniach i zjeżdżać po nich na tyku. Pierwszy etap rozgrywa się w wielkim domostwie, gdzie chodzą sobie ko-

ściotrupy, przeklęci rycerze, toczą się czaszki, a w dziurach w podłodze czekają ostre dzi-  
dy. Joe może zbierać bonusy oraz regenerować się pod prysznicem. Szczęśliwie dotar-  
cie na dach premiowane jest podróżą do dru-  
giego etapu, który dzieje się w egipskiej pira-  
midzie. Tutaj jest jeszcze straszniej i jesz-  
cze trudniej. Niestety na Ami-  
dze gra często się zawiesza.

John Zabiłaka

**HUDSON'93**

1MB AMIGA

PC: VGA, SB



ZRĘCZNOŚCIOWA

90%

Grynia

80%

Dźwięk

85%

Minimaks

Cena w zł zawiera VAT

SECRET SERVICE #26

21





BO najczęściej składa się ze zwielokrotnionych ciosów specjalnych danej postaci. Na przykład DEEJAY jako SUPER COMBO wykonuje POCZWÓRNY DREAD czyli poczwórne obrotowe kopnięcie. RYU zaś strzela pięciokrotną (!) Ognistą Kulą co oczywiście niesie za sobą pięć trafień.

SUPER COMBOS najlepiej używać na zakończenie walki, gdy przeciwnikowi



MK2 wylatuje z mojego twardego. Adios amigos and ataros.

Poza tym posłuchajcie eksperta i przynijcie porządnie w SSF2T. Do czasu MORTAL KOMBAT 3, (który właśnie zakończył fazę betatestów na automatach w USA) STREET FIGHTER to numer jeden.

### COMBOS

Definicję COMBOS podałem miesiąc temu, w artykule o MORTAL KOMBAT. Pokrótkę przypomnę, że COMBO (combination) jest to se-

ria ciosów nie dająca (na ogół, zawsze są wyjątki) się zablokować. Dobrze wykonana potrafi dać 3-4-5 celnych trafień. Raz mi się udało (nie pytajcie jak) zrobić DEE JAY'em COMBO mojego życia – 11 celnych trafień jedno po drugim!

### SUPER COMBOS

Grając zapewne zauważyliście rosnący w miarę celnych ciosów pasek na dole ekranu po stronie danego gracza. Jeśli dojdzie on do końca i pojawi się napis SUPER, możesz wykonać SUPER COMBO. Jeśli wykonasz je w odpowiednim momencie, a przeciwnik nie blokuje, zabiera ono 40-60% jego energii. SUPER COM-

zostało ok. 30% energii. Masz wtedy pewność (o ile oczywiście nie zablokuje), że wykończysz go już na dobre. Ekran miga, błyska i w ogóle jest fajnie. Hej! A co powiecie na komunikat: „5 HITS SUPER COMBO FINISH, BONUS 23000”!

Musicie też wiedzieć, że jeżeli dany ruch wymaga np. trzymania 2 sekundy w lewą stronę, to możecie trzymając ten klawisz wykonywać ruch np. w prawo! Czyli: wciskasz Lewo i chcesz pójść w prawo, zatem nie puszczając Lewo wciskasz Prawo, a postać posłusznie podąży w prawo. Puszczasz Prawo, puszczasz Lewo i kontynuujesz wykonywanie ciosu. Szczególnie przydatne jest to przy ciosach, które wymagają takiego właśnie kilkusekundowego trzymania, podczas którego pozornie nie można się ruszać. Taka akcja wymaga pewnego ogrania, musisz wiedzieć jaki cios chcesz wykonać następny, a nie młócić na chłama. Musisz także posiadać niezłe wytrenowane palce i zmysł orientacji.

A teraz do roboty, nawalać!!!

### AKUMA!

Programiści z CAPCOM ukryli jednego wojownika! AKUMA, bo przypuszczalnie takie imię nosi ów waleczny mąż, jest nieślubnym synem SHENG LONGA – mistrza, który uczył RYU i KENA. Najwyraźniej AKUMA razem z nimi studiował

SHOTOKAN KARATE, gdyż opanował podobne techniki co RYU i KEN. Jest jednak od nich szybszy.

Jak nim zagrać – legalnie nie mam pojęcia, nielegalna metoda to skopiować wszystkie pliki, które zawierają jego imię zamiast plików innego zawodnika w każdym podkatalogu, np. RYU (AKUMA.PAL na RYU.PAL itd.). Potem wybrać RYU.

Oto garnitur ciosów AKUMY.

### OGNISTA KULA

Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 / P2 / P3

Standard... atak energetyczny

### ZAPALAJĄCA KULA

Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 / P2 / P3

Z P1 daje jedno, z P2 daje dwa zaś z P3 trzy trafienia.

### OGIEN

Podczas skoku dół + P3

Akuma spala się, dobre gdy ktoś próbuje cię kopnąć w powietrzu.

### TORNADO

Dół – Dół Lewo – Lewo – K1 / K2 / K3

To samo co RYU i KEN

### PIĘŚĆ SMOKA

Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3

Świetny cios, trzy trafienia.

### COMBOS

AKUMA jest tak szybki i wszechstronny, że nic nie podpowiem. Poeksperymentujcie sami, pamiętajcie że to SHOTOKAN KARATE...

### SUPER COMBO

Prawo – Dół Prawo – Prawo – Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3

Najpierw sam się zapala, a potem wypuszcza ognistą kulę, która powala przeciwnika pięcioma ciosami.

### RYU

### COMBOS

Z powietrza K3 – Puść wszystko i K3

Dobre COMBO, zabiera 40% energii nawet takiemu olbrzymowi jak T.HAWK.

Z powietrza P3 – Puść wszystko i P3 – Superszybka Pięść Smoka z P1

Genialne COMBO, 50% energii. Musi być wykonane bardzo szybko i precyzyjnie.

### SUPER COMBO – Shinkuu HaDouKen

Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3

Ognista kula dająca do pięciu trafień. Jeśli przeciwnik użyje swojej broni energetycznej w tym samym czasie – Ognista Kula przelatuje przez nią zabierając ją ze sobą.

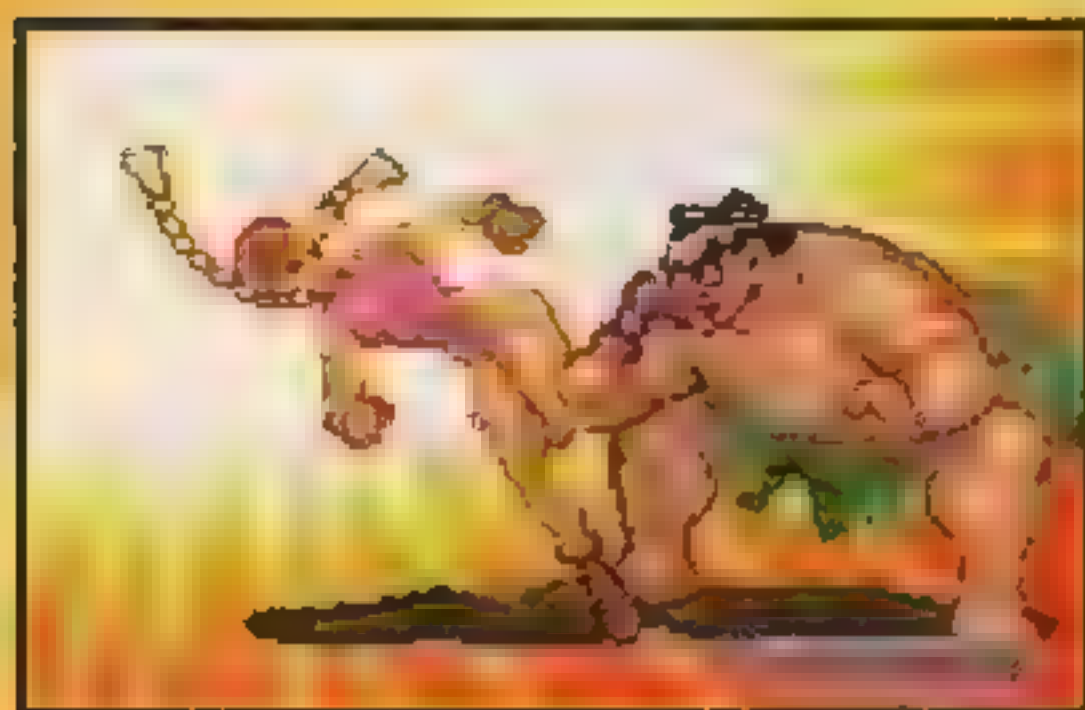
### DOTYK ŚMIERCI

Jest to COMBO, które odpowiednio wykonane zabiera ok. 75% energii. Założmy, że wykonałeś jakieś inne mocne COMBO, albo rzuciłeś szybko trzy ogniste kule, które trafiły przeciwnika. Stoi więc i się kiwa, nad głową latają mu ptaszki/gwiazdki lub czachy. Chcesz go wykończyć?

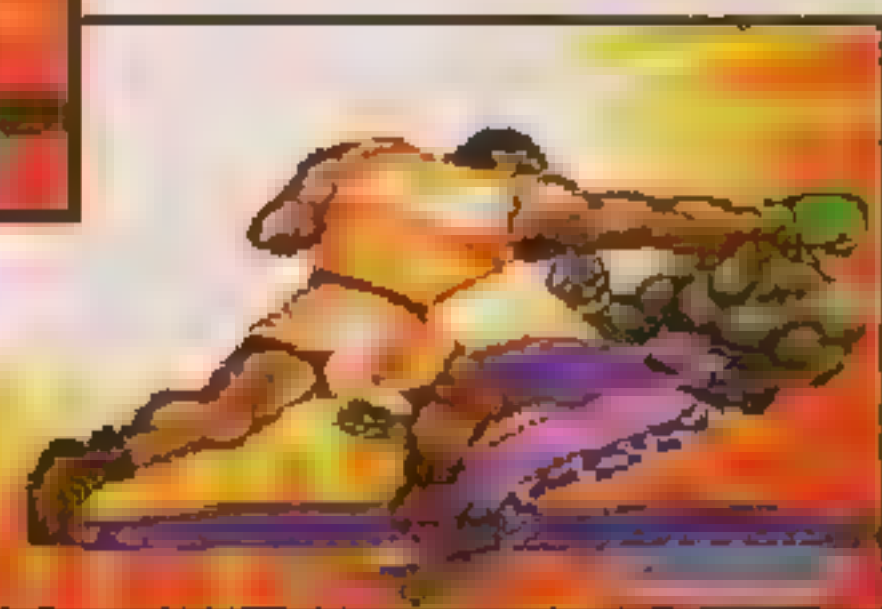
Wyskocz tak, aby nad nim przeskoczyć ale jednocześnie dosięgnąć go jak najniższą ręką z P3. Po wylądowaniu natychmiast puść kierunki i wciśnij samo P3. Zaraz potem bardzo szybko zrób PIĘŚĆ SMOKA (Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3). Denat murowany – gwarantuję. Ale nie radzę próbować na przeciwniku, który nie jest chwilowo oszołomiony.



Miesiąc temu były ciosy i przedstawienie postaci. Teraz czas na prawdziwe wprowadzenie w świat ULICZNYCH WOJOWNIKÓW. Świat ten żyje własnym życiem od 1987 roku, kiedy to światło dzienne ujrzała pierwsza część tej niesamowitej gry. Cóż się dziwić – jest ona po prostu GENIALNA. Może się komuś narażę, ale trudno, nieśmiertelny



Takich screenów z SSF2T chyba nikt jeszcze w Polsce nie widział!





## KEN

### COMBOS

Z powietrza K3, puść wszystko po wylądowaniu i szybko K3  
łatwe i efektowne.  
Na stojaka K1, P3 i szybko Pięść Smoka z P3 (Prawo - Dół Prawo - Prawo - P3)  
Cztery trafienia na prawie każdym.  
Z powietrza K3 - Puść wszystko i K3 - Syperszybka Pięść Smoka z P1  
Możesz zaryzykować P3, ale nie radzę próbować na dobrym przeciwniku.  
**SUPER COMBO „Podwójna Pięść Smoka”**  
Prawo - Dół Prawo - Prawo - Prawo - Dół Prawo - Prawo - P3  
Ken uderza dwa razy Pięścią Smoka, raz lekko a potem na maksa. Przy wysokim

## SUPER COMBO

Lewo 2 sekundy - Prawo - Lewo - Prawo - P3  
Blanka zmienia się w kulę, która tocząc się po ziemi zadaje kilka celnych trafień. Prześlizguje się pod wszelkimi pociskami.

## ZANGIEF

### COMBOS

Atak z Lotnika - Kucając P1 do oporu  
Najprostsze, wciskasz P1 aż przeciwnik wyjdzie z zasięgu.  
Atak z Lotnika - Kucając K2 - KOŁOWRÓT  
Dobre, ale najlepsze przed nami...  
Atak z Lotnika ale tak, aby spaść za przeciwnikiem trafiając go - Kucając P1 - Kucając P1 - Kucając K1 - KOŁOWRÓT

## BALROG

### COMBOS

Z Powietrza K3 - Kucając K3  
Nic dodać nic ująć.  
Z powietrza K3 - Stojące K3 - Z doskoku na Szczękę  
Nieco trudniejsze (lepsze), ale nie ma jak...  
Z powietrza P3 - Kucając K1 - Stojąc K1 - Z Doskoku na Szczękę  
Uh, rewelacja... ten koleś to morderca.  
**SUPER COMBO**  
Lewo 2 sekundy - Prawo - Lewo - Prawo - P3  
To combo zabija!!! Barlog ogólnie ma taki POWER w łapie, że (leć przy samej d... odpada).  
Trzy Z Doskoku czyli 70% energii... żeby naładować SUPER-COMBO METER

## BISON

Nic nie powiem... albo nie. NIE GRAJ NIM... NIE GRAJ NIM... NIE GRAJ NIM!!!  
To obrzydliwy SuperSilny Dyktator! Nikt go nie lubi i ja też!

## T-HAWK

### COMBOS

Kucając K3 - Stojąc K2 - Tomahawk z P3  
Proste, a znając siłę tego gościa można się wiele spodziewać.  
Z powietrza K3 - Kucając K2 - Stojący K2  
Trudne, bo trzeba dobrze wymierzyć.  
**SUPER COMBO**  
Tak jak Zangief, 720°. Młynek niewykonalny na klawiaturze.

## FEI LONG

### COMBOS

Z powietrza K2 - Stojąc K2 - Kucając K1  
Trzeba dobrze wymierzyć, nędza.  
Z powietrza P3 - Szarża - Płonąca Noga z K3  
Bardzo dobre, ale bardzo trudne.  
**SUPER COMBO - Rekkuuyaku**  
Dół - Dół Prawo - Prawo - Dół - Dół Prawo - Prawo - P3  
Pięć Szarż jedna po drugiej. Dobre Combo zarówno z większej jak i mniejszej odległości.

## DEE JAY

Miesiąc temu umknął mi jeden cios tego wspaniałego zawodnika. Oto on:

### SEKIERA

Dół 2 sekundy - Góra - K1 /K2 /K3  
Deejay wyskakuje w kopiąc kilka razy nogę.  
Super riposta na atak z powietrza.

### COMBOS

Z powietrza P1 - Stojąc K2 - Max Out  
Łatwizna nawet dla początkujących.  
Z powietrza K1 - Stojąc K1 - Siekiera z K1

## CAMMY

### COMBOS

Z powietrza K3 - Stojący K2 - Wkrętak  
Trudne, tylko dla ekspertów.  
Z powietrza K2 - Kucając P1 - Stojący K1  
Trudne, trzeba wymierzyć.  
**SUPER COMBO**  
Dół - Dół Prawo - Prawo - Dół - Dół Prawo - K3  
Wkrętak i kopniak, aż dziwnie słabe jak na SuperCombo.

Tym razem żadnych taktyk, zostawiam wam coś do rozgryzienia. Jeśli ktoś odkryje jeszcze jakieś ciosy albo Combos, albo cokolwiek, np. jak LEGALNIE zagrać Akumę, niech napisze.

Pomocy... ja już czuję się jak RYU, nie interesują mnie trofea, chcę tylko walczyć, udowodnić światu że jestem najlepszy, wygrywać, walczyć... krew... i pięści... Pomóżcie mi nie grać 10 godzin dziennie dobrego ludzkiego... chcę mieć życie osobiste... dom... rodzinę i dzieci (uuh, zagalopowałem się, tego nie!), a nie tylko widzieć kiwającego się RYU. JA MAM STREET FIGHTERA w AUTOEXEC'u!!!  
Wyczerpany Gulash

## GAMETEK'95

PC: VGA, SB, CD-ROM 8

WYKONANIE

95 95 100  
Grafika Dźwięk Wykonanie  
Cena w zł. zainwestuj

SECRET SERVICE #26

72



# STREET FIGHTER 2

SZKOŁA PRZETRWANIA IM GULASHA

przeciwniku (np. DHALSIM) zapewnią pięć trafień. Przy mniejszych trzy-cztery.  
**DOTYK ŚMIERCI**  
Tak samo jak RYU (wszak uczył się w tej samej szkole). Dziwne, ale KEN ma większe prawdopodobieństwo trafienia.

## EDMOND HONDA

### COMBOS

Z powietrza P3 - Dół + P2 - Tysiąc Rąk z P2 (P2 - P2 - P2 - P2 szybko)  
Proste jak pas startowy i efektywne, przeciwnik widzi gwiazdki...  
Z powietrza P3 - Torpeda - Tysiąc Rąk z P1  
Musisz działać bardzo szybko i skutecznie, jest to bardzo trudne.  
**SUPER COMBO „Podwójna Torpeda”**  
Lewo 2 sekundy - Prawo - Lewo - Prawo - P3  
Możesz nie wciskać od razu P3, ale musisz trzymać cały czas w prawo. Najlepiej podejść do przeciwnika blisko i wtedy walnąć P3, Honda wyjedzie dwa razy torpedą.

## CHUN LI

### COMBOS

Z powietrza P3 - Stojący P2 - Kucając P1  
Nędza, ale zawsze lepsze niż przerzut.  
Z powietrza P3 - Kucając P2 - Pokrętny Piak  
Dosyć trudne do wykonania, ale przynosi znakomity efekt.  
Z powietrza P3 - Kucając P2 - Ognista Kula  
Łatwiejsze, ale ciągle trudne.  
**SUPER COMBO**  
Lewo 2 sekundy - Prawo - Lewo - Prawo - K3  
Bardzo dobry kopniak z doskoku, a zaraz po nim Świecąca Noga. Niezłe na bydlaków takich jak THUNDERHAWK czy BALROG.

## BLANKA

### COMBOS

Z powietrza P3 - Stojący P2 - Kucając K2  
Nędza, Blanka nie jest zbyt dobry.  
Z powietrza P3 - Stojący P2 - Stojący P3  
Trudne, ale niezłe.

Combo, które powoduje, że przeciwnik widzi gwiazdki. Powtórz, a wykończysz go nie dając mu szans na ripostę.

### SUPER COMBO

NIE UDAŁO MI SIĘ WYKONAĆ NA PEECECIE, ale na automatach to było tak:  
Obrót Joy'em o 720 stopni - P3  
Powodzenia w kręceniu młynka na klawiaturze.

## GUILE

### COMBOS

Z powietrza K3 - Kucając P2 - Wylotowy Kop  
Trzymaj do dołu i nie puszczaj aż do wylotowego kopa.  
Z powietrza P3 - Stojący P3 - Wylotowy Kop  
Podobnie jak poprzednie.  
Z powietrza P3 - Stojące P3 - Sonic Boom - Kucając K2  
Bardzo dobre Combo, ale pamiętaj, że musisz zadawać ciosy jeden po drugim.  
**SUPER COMBO**  
Dół Lewo 2 sekundy - Dół Prawo - Dół Lewo - Góra - K3  
Niemal niewykonalne na klawiaturze. Dwa kopniaki, jeden słaby a drugi mocny zadają do sześciu trafień!

## DHALSIM

### COMBOS

Stojący P2 - Yoga Fire  
Proste i daje dobre rezultaty  
Yoga Fire - Yoga Flame  
To drugie gdy przeciwnik wstaje.  
Stojący P1 - Kucając K2 - Yoga Fire lub Flame  
To już wyższa szkoła jazdy, ale wykonalne.  
**SUPER COMBO - YOGA INFERNO**  
Lewo - Dół Lewo - Dół - Dół Prawo - Prawo - Lewo - Dół Lewo - Dół - Dół Prawo - Prawo - P3  
Znowu coś, czego nie da się zrobić na klawiaturze.

musisz przecieżyć trafić kilka razy.

## VEGA

### COMBOS

Ten koleś jest niesamowity. Najlepiej nie graj nim, bo ktoś powie że używasz silnych postaci bo jesteś kiepski. Jeszcze wam mało? Po prostu wślizgi.  
**SUPER COMBO**  
Dół Lewo 2 sekundy - Dół Prawo - Dół Lewo - Góra Lewo - Góra Prawo - K3  
Niewykonalne. Potrójny rzut ciałem.

## SAGAT

### COMBOS

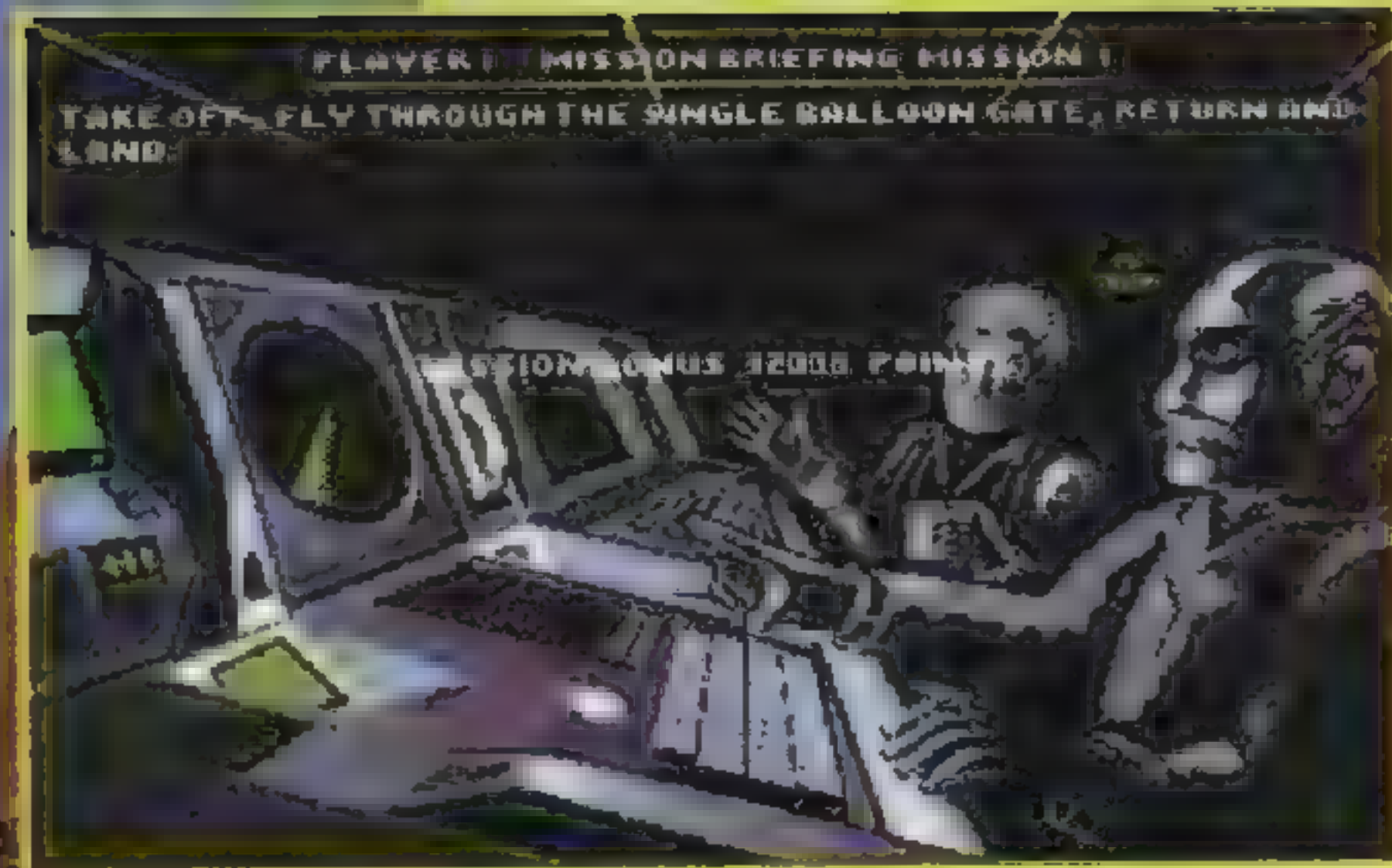
Z powietrza K3 - Kucając K1 - Kolano Tygrysa  
Z tym nikt nie powinien mieć problemu.  
Z powietrza K3 - Stojąc P3 - Kolano Tygrysa  
Trzeba dobrze wymierzyć.  
**SUPER COMBO - „TYGRYS LUDOJAD”**  
Prawo - Dół - Dół Prawo - Prawo - Dół - Dół Prawo - P3  
Super-mocne

SSF2T będzie sprzedawany w Polsce przez firmę LiComp



Ryu powala Zangiefa poczworną Ognistą Kulą





Ostatnia wiadomość jaką otrzymaliśmy od agenta 009 brzmiała „SPUDD planuje przejąć władzę nad całym światem”, parę dni później szpiega znaleziono z nożem w plecach. SPUDD (Society of Particular Undesirable Dastardly Dudes) jest organizacją zrzeszającą wyrzutki społeczne, ze szczególnym uwzględnieniem niezrozumianych polityków oraz niedoszłych naukowców z szalonymi ideami. Stary i konserwatywny świat nie chciał widzieć nowego konfliktu, który mógł doprowadzić do trzeciej wojny światowej. MI-5, FBI, KGB, MOSAD oraz MSW poczyniły kroki zmierzające do przygotowania niszczącej ofensywy na posiadłości i umocnienia SPUDD. Sprawa nie była jednak taka prosta, gdyż SPUDD przerastał pod paroma względami zjednoczone siły. Do pewnego zwycięstwa potrzebna była pewna taktyka.

#### ODŚLONA PIERWSZA

JETSTRIKE jest grą, która w zamierzeniu przypominać miała rozbu-

dowaną WINGS OF FURY. Poprzez rozbudowanie rozumieć należy danie do wyboru jednego z 59 samolotów oraz 60 rodzajów broni z bombą atomową włącznie. Imponujące!

JETSTRIKE pierwotnie został wydany na Amigę 500 i tu zdobył zasłużony rozgłos. Wersja na ten komputer była jednak dość skąpa w porównaniu z tym, co ukazało się później. Aby oddać efekt ubogości pierwszej wersji wystarczy powiedzieć, że do wyboru jest o 30% mniej samolotów i uzbrojenia niż w wersji późniejszej. Należy także wspomnieć o dość ubogiej grafice. Jednak znając najwytrwalszych Amigowców, takie niedogodności wcale nie wpływają na czas spędzony przy grze. Osobiście stwierdzam, że pierwsza wersja JETSTRIKE jest wciąż dobra.

#### ODŚLONA DRUGA

Po ponad roku ukazała się druga część JETSTRIKE, tym razem w zmienionej formie. Więcej samolotów, broni, animacji, po prostu lepsza gierka. Trzeba było jednak zapłacić za tę wspaniałość. Gra ukazała się tylko na Amigę 1200, CD32 oraz na PC. Jak się dobrze domyślicie, tu dopiero nabrała dynamiki oraz dostała 256-kolorową oprawę graficzną. Na szczególne uznanie zasługują wybuchy, ko-

lorowe fajerwerki strzelające kawałkami stali. Poza tymi „drobnymi” przeobrażeniami, w JETSTRIKE nie zmieniło się nic, gra nadal posiada doskonałą atmosferę, która pozwala siedzieć przy monitorze parę ładnych dni.

#### ZACZYNAMY

Grę zaczynamy na głównym ekranie opcji, gdzie wybrać można jedną z próbnych misji ćwiczebnych – walka z wrogiem samolotem (DOGFIGHT), ratowanie rozbitka (RESCUE), bombardowanie (BOMBING) i wiele innych. Warto teraz nabrać wprawy, aby potem nie traścić cennych maszyn. Jeżeli lubisz urozmaicone misje próbne, to powinien wybrać trening. Na początek będziesz miał dużo satysfakcji jeżeli uda ci się go przejść. Przejdźmy jednak do esencji całej gry, a więc do opcji COMBAT. Przystąpisz teraz do bezpośredniej walki z organizacją SPUDD. Zawsze uważnie czytaj rozkazy dotyczące misji, które rozpoczynają każdą z nich. W pierwszej części JETSTRIKE jeżeli zapomnialesz co masz zrobić, przypomni ci „pytajnik” z klawiatury. W rozkazach często zawarte są też informacje o pogodzie, jak choćby ostrzeżenie przed mgłą – FOG WARNING.

#### WYBÓR POJAZDU

Celowo zostało użyte tu słowo „pojazdu”, gdyż trudno mówić przy

### RASPUTIN'94

1MB AMIGA  
A1200, CD32 2  
PC: VGA, SB

ZRĘCZNOŚCIOWO

80% 70% 90% 67%  
Główny Dźwięk (Mikrofon)  
Cena w zł. zawiera VAT

wyborze smoka (tak, tak!), czy lotni o samolocie. Pokazałem dwa skrajne przypadki „maszyn”, które wykorzystać można do celów raczej pokazowych. Z pewnością rzadko korzystać też będziesz z takich maszyn jak Mitsubishi Zero czy Hurricane, gdy obok stoją F-14 czy SU-25.

Na początek należy wybierać samoloty o dużej powierzchni nośnej, dobrej sterowności, takie których masz pod dostatkiem. O tym ile maszyn stoi w hangarze, mówi liczba pod wizerunkiem samolotu. Pamiętaj więc, aby najgorsze pojazdy zużyć na samym początku, a te lepsze oczywiście zostawić sobie na późniejsze trudniejsze misje. To samo dotyczy uzbrojenia. Każdy z samolotów ma określone cechy, jeden może zabrać dużo drobnego uzbrojenia, zaś inny mało za to bardzo dużego.

Pojazdy ponadto podzielić należy na te startujące z rozbiegu oraz na pionowzloty. Do tych ostatnich zaliczyć należy wszelkie helikoptery oraz rodziny wśród skrzydlatych – Harrier. Pionowzloty mają jednak jedną niemiłą cechę – spalają dużo paliwa. Mało tego, nie potrafią one normalnie walczyć z latającym wrogiem. Oczywiście uzbroić je można w różnego rodzaju pociski samonaprowadzające, ale to za mało. Normalny samolot poruszać się może w zakresie 360 stopni dookoła własnej osi. Pionowzloty mają taką możliwość, ale po przejściu w specjalny tryb lotu – AGILE MODE. Tryb ten zaczyna być szczególnie denerwujący gdy lecimy sobie spokojnie, aż tu nagle po lekkim manewrze joyem helikopter zmienia tryb lotu i rozbija się o skały.

Kolejną sprawą, którą należy uwzględnić przy wyborze, są osłony samolotu. Jeżeli lubisz ryzykować i być poddawany ostrzałowi, to lepiej wybierz takie pojazdy latające jak A-10, SU-25, AH-64 czy KA-50 – doskonale znoszą każdy ostrzał, ale jest ich niewiele. Są to też najlepiej uzbrojone pojazdy. To połączenie czyni z nich prawdziwe maszyny do rozpierduchy.

#### UZBRAJANIE, START I PRZELOT

Na początek uzbrojony zostaniesz tak, jak proponuje ci komputer. W 60% przypadków będzie





to niestety wybór mało trafny. Uzbrojenie przywołujesz stojąc na pasie i trzymając joystick do dołu. Teraz ukaże ci się panel wyboru broni lub nowego samolotu (NEW PLANE). Postaram się omówić najważniejsze bronie, na których z pewnością oprzesz swoje ataki.

Bomby, bardzo miła forma rozrywki. Należy je podzielić na IRON i PAVEWAY, są to dwie główne grupy bomb o masach 500/1000/2000 lb. IRON jest typową bombą do niszczenia bunkrów oraz dużych obiektów z betonu. PAVEWAY jest laserowo naprowadzaną bombą i zrzucając ją masz 90% pewności, że trafi ona w cel – nie musisz wcale mierzyć. CLUSTER i DRAG to bomby, z których rozsypią się mniejsze bomby zadające średnie zniszcze-

je zaznaczenie celu bombardowania dla B-52, który wystartuje z twojego lotniska.

Pamiętaj jednak o tym, aby oczyścić mu drogę w przestworzach ze wszelkiego złomu firmy SPUDD. Nic nie może się równać z bombą atomową, którą zdobędziesz około trzydziestej misji. Bronie odpala się: broń pierwsza – fire + joy w prawo, broń druga – fire + joy w lewo.

Start nie powinien ci sprawić większych problemów. Jeżeli używasz joysticka, to wystarczy przechylić go w prawo. Samolot nabierze wtedy mo-

cy i rozpocznie się kołowanie.

Jeżeli jednak używasz klawiatury, to radzę przed rozpoczęciem gry

otwarte na maszty, kominy i inne wystające świństwa. Na skraju ekranu po lewej stronie znajduje się jeszcze radar. Zauważysz na nim swoje obiekty (kolor biały) oraz obiekty wroga (kolor czerwony). Jeżeli nie zapamiętałeś poleceń dowództwa, to zawsze rozpoznasz cel na radarze – ma on napis TARGET. Słowo „cel” nie zawsze oznacza coś do zniszczenia, niekiedy będziesz musiał ratować rozbitków.

W miarę zdobywania punktów komputer hojnie przydzieli ci BONUS który pozwoli podreperować uzbrojenie, maszynę albo doda ci parę innych miłych niespodzianek.

wania jest lot na bardzo dużej wysokości. Jesteś wtedy poza zasięgiem czegokolwiek poza... samolotami, które z pewnością zapolują na ciebie.

## LĄDOWANIE

Dla niedoświadczonych pilotów często kończy się ono tragicznie. Klasyczne lądowanie polega na locie na niskim pułapie oraz przytrzymaniu przycisku FIRE w joysticku. Gdy samolot dotknie pasa, automatycznie zacznie zwalniać. Można mu w tym pomóc kierując joya w lewo. Pamiętaj tylko aby wcześniej wypuścić podwozie.

Drugim sposobem jest zmniejszenie ciągu. Gdy będziesz tuż nad pasem zmniejsz ciąg, a samolot sam usiadzie na pasie. Sposób ten jest jednak dość niebezpieczny gdy podchodzisz do lądowania ze zbyt dużej wysokości. Co jednak, gdy uszkodzona będzie hydraulika (system U-C), nie będzie przecież można wypuścić podwozia. Wtedy należy posłużyć się sposobem drugim. Przy niewielkiej dawce szczęścia zarysujemy tylko lakier na gracie. Innym wypadkiem awaryjnego lądowania są plonące silniki. Tu są dwie możliwości. Pierwsza to katapultowanie się (klawisz SPACE), druga to dolecieć samolotem w płomieniach nad lotnisko – tu czekać już będzie straż pożarna.

## GORZKA RZECZYWISTOŚĆ

Zapewne wielu z was pobiegnie teraz szybko po JETSTRIKE. Grę w pierwszej wersji dystrybuowała firma Olbert, natomiast druga wersja jest w sprzedaży na Amigę CD32.

G1200

Dystrybucja wersji CD32: Eureka/Clock/Olbert

# JETSTRIKE

nia. FA i HADES są chyba najlepszymi ładunkami jakie można sobie wyobrazić. Dzięki specjalnie stworzonej mieszance roztworu oraz temu, że podobnie jak poprzedniczki wysypują się z nich mniejsze ładunki, ich siła porównywalna jest z klasycznymi bombami o wadze 2000 lb. JP233 oraz podwójna wersja to nic innego jak słynne bomby kasetowe o potwornej sile rażenia.

Do działań bardziej powietrznych czyli polowaniu na samoloty przydadzą ci się SIDEWINDER, AMRAAM, SKY FLASH, SPARROW oraz PHOENIX – najlepszy ze wszystkich tu wymienionych. Jeżeli jednak chcesz zaskoczyć przeciwnika, to rozsyp mu nad głowę dziesiątki ładunków w postaci AIR MINE. Rakiety to nie tylko powietrze-powietrze, nie zapominajmy też o gruncie. Nieopisaną przysługę oddadzą ci HELLFIRE AT (simply the best), HARM (na radary), SEA EAGLE (na statki), AGM-65, TOW AT i wiele, wiele innych.

Do uzbrojenia niestandardowego zaliczyć należy trzeci ekran (wersja na A1200, CD32 i PC). Znajdziesz tu wszelkiego rodzaju działka, flary, zbiornik z paliwem, dywersanta gotowego do zrzutu oraz markera. Ten ostatni powodu-

zdefiniować klawisze. Teraz już tylko wystarczy „pociągnąć ster” do siebie i unosimy się w przestworza. Ważne jest teraz, abyś schował podwozie (klawisz U), inaczej nie będziesz mógł odpalić żadnej rakiety ani użyć jakiegokolwiek innej broni.

Lecisz, ale oto zauważasz, że ciąg 100% zużywa mnóstwo paliwa, a tak nie zalecisz zbyt daleko. Przyczyną takiego stanu jest nie włączenie automatycznego ciągu, który będzie się zmniejszał gdy trzeba, a zwiększał np. przy locie w stratosferze. Automatyczny ciąg (AUTOTHROTTLE) włączasz na Amidze lewym klawiszem „Amiga”.

Skupmy się teraz na kokpicie, który w obu wersjach JETSTRIKE jest nieskomplikowany, ale wart omówienia. Po lewej stronie przedstawione są wszelkie możliwe awarie oraz zużycie paliwa w formie paska. Z lewej strony znajduje się bardzo przydatny instrument podpisany ALT. Dzięki niemu określisz swoją pozycję względem podłoża (najniższy pasek) oraz będziesz mógł zachować bezpieczną wysokość lotu (pasek czerwony). Pokazuje on jednak tylko najwyższy punkt ukształtowania powierzchni. Tak więc przez cały czas musisz mieć oczy szeroko

Sam lot jest czystą przyjemnością jeżeli dobrze znasz swój samolot. Trzeba uważać, aby nie wybrać samolotu nadsterownego albo mało zwrotnego. Warto włączyć zapożyczenie przed grą z każdą z maszyn.

Nie radzę lecieć na średniej wysokości, z jednego chociaż powodu – radary i wyrzutnie SAM. Gdy lecisz bardzo blisko ziemi powinieneś wiedzieć, że szanse na wychwycenie twojej maszyny przez wyrzutnie są znikome. Musisz jednak uważać, aby nie wlecieć na budynki lub skały. Drugim sposobem na uniknięcie zaatakowania







„Golf – ang. rodzaj gry na wolnym powietrzu, polegającej na podrzucaniu kul specjalnymi kijami”

M. Arcta Ilustrowany Słownik Języka Polskiego, rok 1916

Co urzekającego jest w bieganiu po hektarach użytków zielonych w poszukiwaniu dziurek w ziemi i pakowaniu w nie piłeczek? Tę tajemnicę zna wielu ludzi, dla których golf jest doskonałą rozrywką, narodowym sportem i największą pasją. O komputerowych golfach pisaliśmy już

odległość. Kije te wykorzystywane są do oddawania niezbyt precyzyjnych strzałów na dużą odległość, najczęściej z terenu porośniętego niską trawą (fairway). Są numerowane w zakresie 1 WOOD – 5 WOOD. 1 WOOD nosi dodatkową nazwę DRIVER i wykorzystuje się go tylko



#### Microsoft Golf, Amiga

do wykonywania pierwszego strzału z obszaru TEE. Wraz ze wzrostem numeru kija następuje coraz większe pochYLENIE lica główki, dzięki temu piłka zostaje wybijana pod coraz większym kątem i ma coraz mniejszy zasięg.

IRONS – ich główki są cienkie, wykonane głównie ze stopów. Nadają piłce dużą rotację – ląduje ona właściwie w miejscu, nie tocząc się po darni, jest także bardziej odporna na podmuchy wiatru. Przy pomocy IRON wykonuje się krótkie i precyzyjne strzały na niewielkie odległości. Występują w odmianach od 3 IRON do 9 IRON. Do tej klasy zaliczają się także „kije do zadań specjalnych”: PITCHING WEDGE, wykorzystywany do wybijania piłki, która wylądowała w wysokiej trawie oraz SAND WEDGE służący do wyciągnięcia piłki z piasku (tzw. bunker). Ostatnim kijem jest PUTTER używany w końcowej sekwencji gry – podczas wbijania piłki do dołka. Jego główka jest w całości prostopadła do podłoża, piłka nim uderzona nie wylatuje w powietrze, tylko toczy się po trawie.

#### POLE GOLFOWE

Jest to wielki, liczący kilkadziesiąt hektarów kawał ziemi porośniętej traw-

ką, drzewkami oraz poprzecinanej zbiornikami wodnymi. Pole podzielone jest na dołki (obszary od terenu TEE do właściwej dziury) liczące



#### Nick Faldo's Championship Golf, Amiga

od ok. 120 do 600 jardów (po polsku: 1 y = 0,9144 m więc od 109,728 do 548,64 m). Dółków jest zwykle 18. Każdy z nich składa się z następujących części:

OBSZAR TEE – porośnięty jest niską przyciętą trawą. Tutaj wbijany jest koleczek (tee), na którym stawia się piłeczkę podczas oddawania pierwszego strzału.

FAIRWAY – trawa jest tu nieco wyższa, na tym obszarze powinno się umieszczać piłkę w drodze do GREEN.

GREEN – pole ostatecznej rozgrywki. Trawa bardzo niska (koszona trzy razy dziennie), w jego środku znajduje się dołek oznaczany chorągiewką (podczas zabaw z putterem wymowną).

Te trzy obszary musisz zaliczyć podczas każdej rundy. Czasami jednak coś nie wyjdzie i piłka zboczywszy nieco z kursu może wylądować na:

ROUGH – trawa wyższa, należy tu używać IRON.

HEAVY ROUGH – prawie zarośla. Tu trzeba umiejętnie użyć PITCHING WEDGE.

BUNKER – jeżeli piłka jest zagrzebana w piachu, użyj SAND WEDGE. Jeżeli nie, możesz próbować IRON.

WODA oraz tereny poza polem – jeżeli aż tak bardzo cię poniesie, to musisz się cofnąć na swą ostatnią pozycję i dodać 1 do liczby oddanych strzałów

#### POZYCJE

Sylwetka wyprostowana, nogi nieco rozstawione, ręce proste w łokciach, wzrok skierowany na piłkę. Kto wie? Może jeżeli trafisz na prawdziwe pole golfowe, będziesz miał okazję do zastosowania się do tych rad. W grach to komputer zajmuje się zachowaniem właściwej sylwetki.

Ty możesz jedynie (i to nie zawsze) decydować o jednym elemencie postawy – ustawieniu nóg.

Są trzy zasadnicze ustawienia – neutralne (linia łącząca stopy jest równoległa do kierunku strzału), otwarte (przekręcenie w lewo) oraz zamknięte (przekręt w prawo). Podczas oddawania strzału z pozycji otwartej lub zamkniętej piłka odchyła się w kierunku, w którym skrócone było całe ciało. Stosować to należy podczas omijania przeszkód oraz przy wybijaniu piłki z pułapek terenowych (wtedy należy ustawić się w pozycji zamkniętej).

#### PUNKTACJA

Jest to sprawa dość skomplikowana, czasami umowna, zależąca na-

wet od zaawansowania w grze. Najbardziej początkującym niech wystarczy objaśnienie słowa PAR często pojawiającego się. PAR jest to liczba strzałów, jaka jest niezbędna profesjonalście, aby zaliczyć dany dołek (wliczając dwukrotne użycie puttera na greenie). Jeżeli graczowi uda się zmieścić w tym limicie lub też poniżej niego – otrzymuje punkty.

Jeżeli natomiast go przekroczy – dostaje punkty karne. Po zakończeniu rozgrywki punkty są sumowane, ten kto ma ich najmniej – wygrywa.

#### MICROPROSE GOLF

Jest to jeden z najstarszych golfów na Amigę. Został stworzony w czasach, kiedy nikomu się jeszcze nie śniło o A1200, więc działa jedynie na A500. Jak przystało na produkt firmy MICROPROSE, gra jest bardzo dobrze wykonana. Można w niej skonfigurować prawie wszystko – od ustawienia najazdów począwszy, a na wysunięciu kółeczka TEE nad poziom gruntu skończywszy. Przed przystąpieniem do zawodów można potrenować strzały na większe odległości jak też i zabawę na greenie. Zawody mogą rozgrywać się w jednym z wielu trybów (gra pojedyncza, parami, zespołowa i inne). W dość niezwykły sposób rozwiązane jest tutaj ustawianie parametrów strzału. Dokonać tego możemy na dwa sposoby – po pierwsze tak, jak w każdym innym programie golfiar-

skim – widząc zawodnika z prawego profilu i obracając całym terenem, oraz przez wytyczanie kierunku strzału na mapce aktualnie rozgrywanego dołka. W takiej sytuacji to tutaj dobieramy kije, wybieramy pozycję itp., na właściwym polu natomiast obserwujemy jedynie samo oddanie strzału.

Nie da się ukryć – jest to już gra raczej mocno leciwa, posiadająca dość marną grafikę. Mocność ogólna: 70%

#### NICK FALDO'S CHAMP GOLF

Nick Faldo jest jednym z najbardziej znanych zawodników. Nic więc dziwnego, że gra firmowana jego nazwiskiem stawia graczowi dość wysokie wymagania – po prostu jest trudna. Oferuje ona standardowe rodzaje



#### Pozycja zamknięta



wprawdzie w SS'4, ale przez ten czas nazbierało się wiele nowych, dobrych gier, w tym opisywane golfy na Amigę.

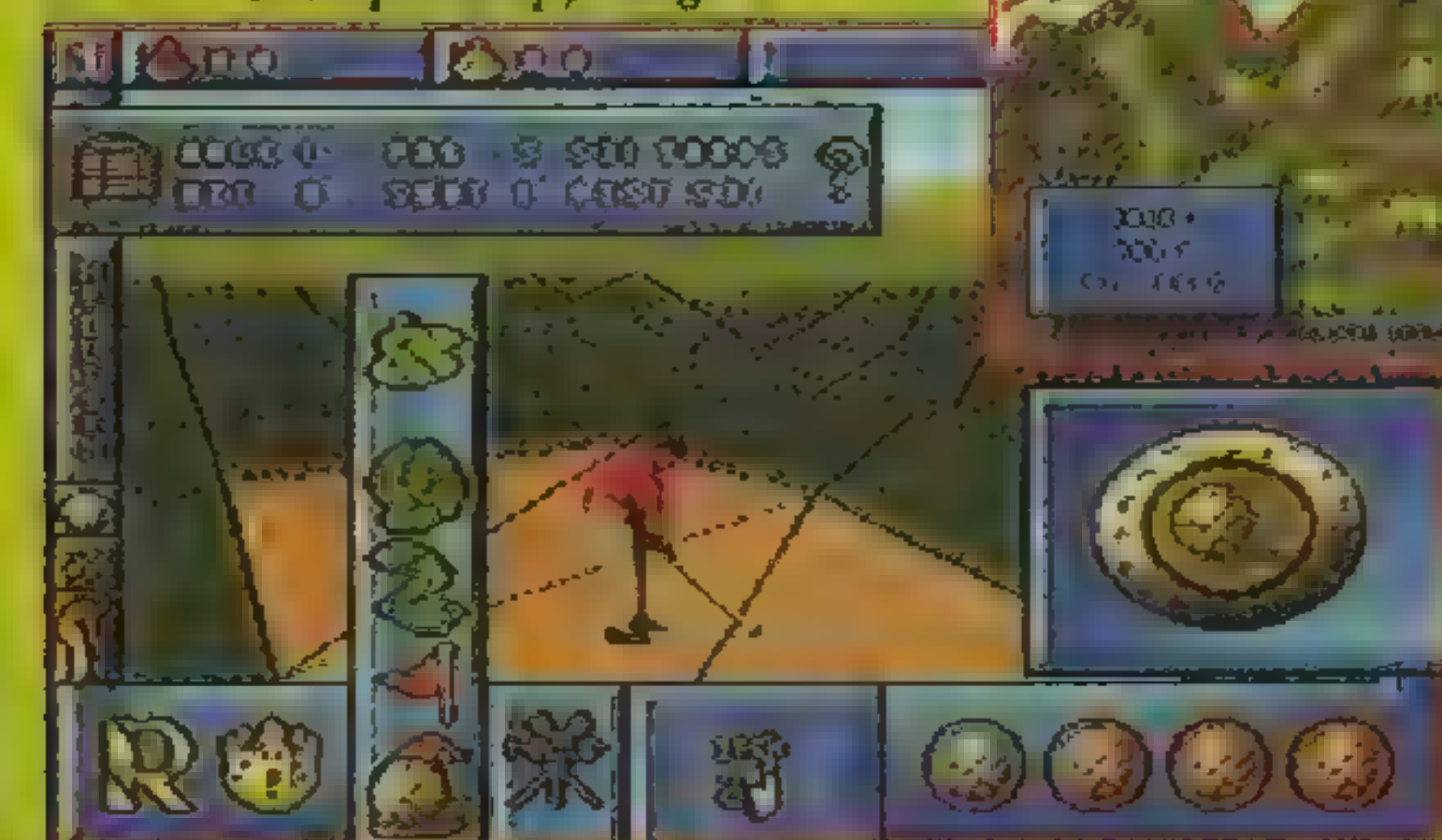
Na początek odrobina teorii – bez tego każda gra wydawać się będzie absolutnie pozbawiona sensu. Do gry w golfa niezbędnych jest sześć elementów: 30 hektarów podziurawionych trawników, piłka, koleczek, chorągiewki do oznaczania dółków oraz zestaw kijów i człowiek (albo wózek) do ich transportowania.

#### KIJE

Kij (ang. CLUB) zbudowany jest z rączki oraz główki. Rączki są różnej długości, zależnie od tego, na jaki dystans strzela się danym kijem. Natomiast rodzaj główki (tzn. materiał, z którego jest zbudowana) decyduje o przynależności kija do jednej z klas:

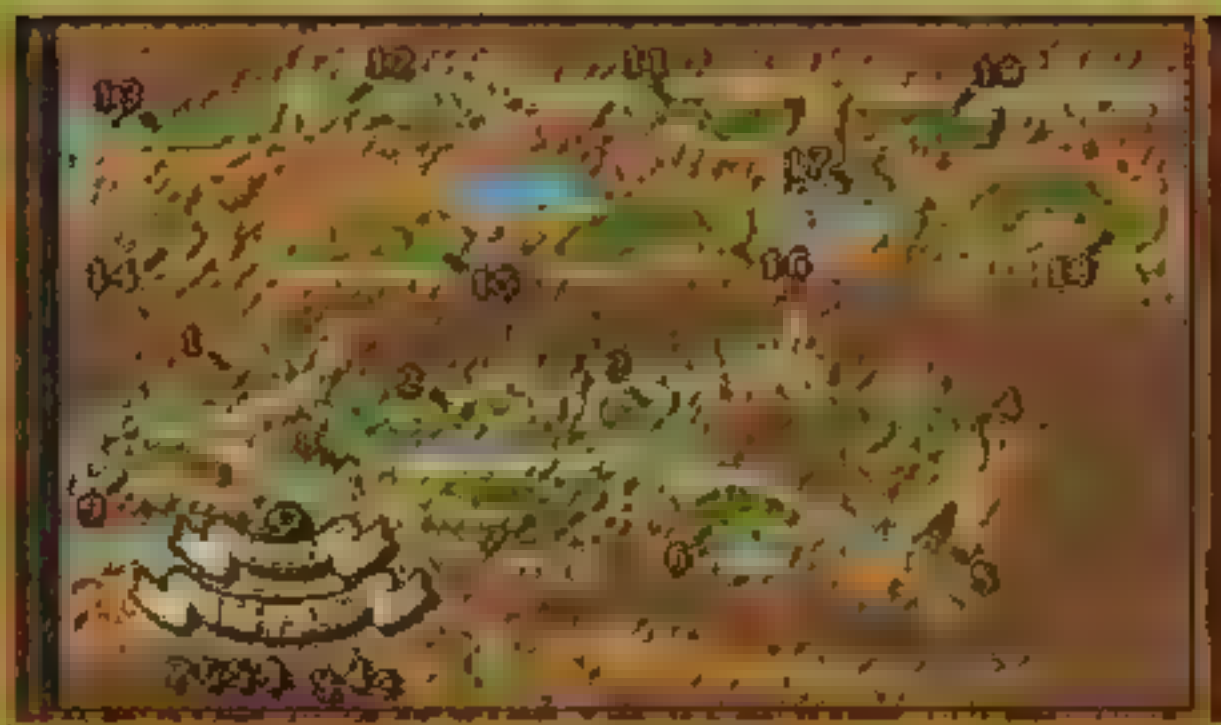
WOODS – dawniej drewniane, obecnie produkowane głównie z lekkich stopów i laminatów. Dzięki budowie główki, piłce po wybitiu nadawana jest niewielka rotacja, a po wylądowaniu piłka może toczyć się jeszcze na dość dużą

#### International Open Golf Championship, Amiga





rozgrywek, można stawiać w szranki z największymi sławami golfowego świata. Interesującym elementem jest rozbudowany system nauki. Pod okiem mistrza Nicka można przetrénować większość sytuacji, jakie spotkać mogą zawodnika na polu, jak np. strzały z bunkra, grę nad wodą, przy silnym wietrze, z przeszkodami terenowymi, oraz, rzecz jasna, takie powszednie elementy jak putting i strzały na duży dystans. Parametrami, na jakie gracz ma wpływ, jest pozycja ciała, miejsce na piłce, w które ma uderzyć oraz zasięg kija. Przed każdą rozgrywką należy skompletować zestaw kijów obarczając nimi jednego z wybranych pomocników (zwanych z angielska „caddy”). Gra posiada niezłą oprawę graficzną, np.



powinien nawet początkujący. Wprowadzono tu dziwny sposób ustalania siły strzału – do dyspozycji są cztery ikonki odpowiadające strzałom wykonanym z 25, 50, 75 i 100% maksymalnej siły. Po wybraniu jednej z nich należy naprowadzić celownik na żądane miejsce na piłce i można oddać strzał. Każde odbicie może być obserwowane z różnych pozycji (takich jak widok od strony golfiarza, najazdy na przelatującą piłkę czy stałe jej śledzenie podczas



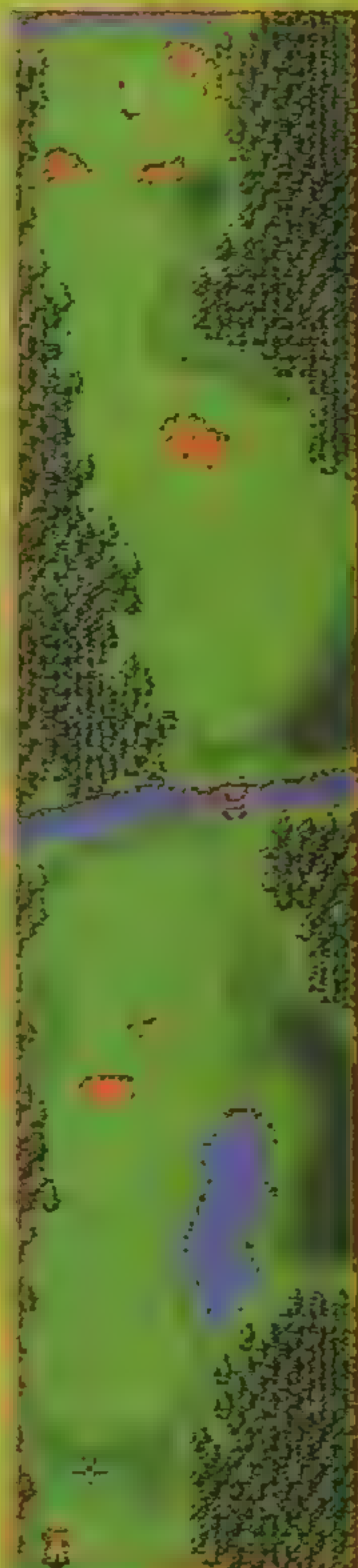
Ryder Cup Johnnie Walker, Amiga

zwłaszcza te ostatnie są propozycją szczególnie interesującą). Właściwie zawody można natomiast rozegrać jedynie w Belfry. Kierujemy tu dwiema reprezentacjami – Europy oraz Stanów Zjednoczonych. W ich skład wchodzi takie znakiemitości jak Nick



niż zawodowa. Program sam sugeruje, którego kija należy w danym momencie użyć, czasami jednak sugestie te wydają się nedoręczne (np. czasami jedyną metodą na wybiecie piłki z bunkra jest użycie... puttera). Najtrudniejszym elementem całej gry jest putting – czasami nawet najmniejsza nierówność terenu powoduje, że piłka zatacza łuk i wraca pod stopy zawodnika. Jeżeli jednak ktoś jest fanem SENSIBLE SOCCER czy też CANNON FODDER, to także i ta gra powinna przypaść mu do gustu. Innym zaś miłośnikom zręcznościowych gier sportowych pozostaje oczekiwanie na moment, aż TEAM 17 tworząc swą serię ARCADE oprócz bilarda, kręgli i krykieta zajmie się także golfem

Miodność ogólna: 85%  
PooH



# 5X GOLF



po trafieniu w drzewo widać spadające z niego liście itp. Mankamentem tej gry jest skłonność piłki do skręcania w prawo – nawet przy bezwietrznej pogodzie podczas uderzenia driverem. Z tego powodu utrudnione jest omijanie przeszkód z prawej strony z pozycji zamkniętej – piłka nie daje się podkręcać.



Miodność ogólna: 80%

## INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

W grze tej mamy do dyspozycji jedynie jedno pole golfowe – Pringle w Szkocji. Gra zrealizowana jest w technice wektorowej z wypełnieniami terenu. Niestety, nie daje to takiego efektu, jaki dać by mogło. Otoczenie wygląda na zamazane, rozmyte – jest zdecydowanie zbyt mało wyraźne. Gra nie stawia przed użytkownikiem zbyt dużych wymagań, każdy dołek zaliczyć

lotu). Można także uaktywnić siatkę podkreślającą ukształtowanie terenu, zlikwidować sylwetkę zawodnika (czasami zasłania ona dołek podczas gry na greenie) czy też odtworzyć ostatnie zagranie. Ogólnie rzecz biorąc, mimo całkiem niezłego wykonania, nie jest to gra rewelacyjna. Miodność ogólna: 70%

## RYDER CUP

Stanowi on w pewnym sensie kontynuację INTERNATIONAL OPEN – został stworzony przez ten sam zespół i wydany przez tę samą firmę. Jest jednak od niego o wiele lepszy. Bierzymy tu udział w tytułowym Ryder Cup w Belfry w roku 1993. Gra podobnie jak poprzednik, nie wymaga od gracza zbyt dużego profesjonalizmu – w tym jednak wypadku nie jest to wada. Mamy tu możliwość trenowania na każdym z 18 dołków pola, na którym rozgrywają się mistrzostwa, oraz na trzech innych – fikcyjnych, posiadających za to urozmaiconą powierzchnię (są to: wioska, pole oraz wyspy,

Sensible Golf, Amiga



Faldo, Colin Montgomerie, Barry Lane czy Bernhard Langer.

Grafika jest dość nietypowa, powiedziałbym – komiksowa; wyraźna i bardzo starannie wykonana. Sterowanie jest bardzo proste, dostosowane do poziomu gracza (siłą wybiecia piłki można regulować na dwa sposoby – albo przez kliknięcie myszą na kole z podziałką i następnie zatrzymaniu wskaźnika siły, albo przez zwykły regulator suwakowy – jest to naprawdę o wiele prostsze, nie trzeba się wykazywać takim refleksem jak w pierwszym przypadku). Ogólnie rzecz biorąc – gra godna polecenia.

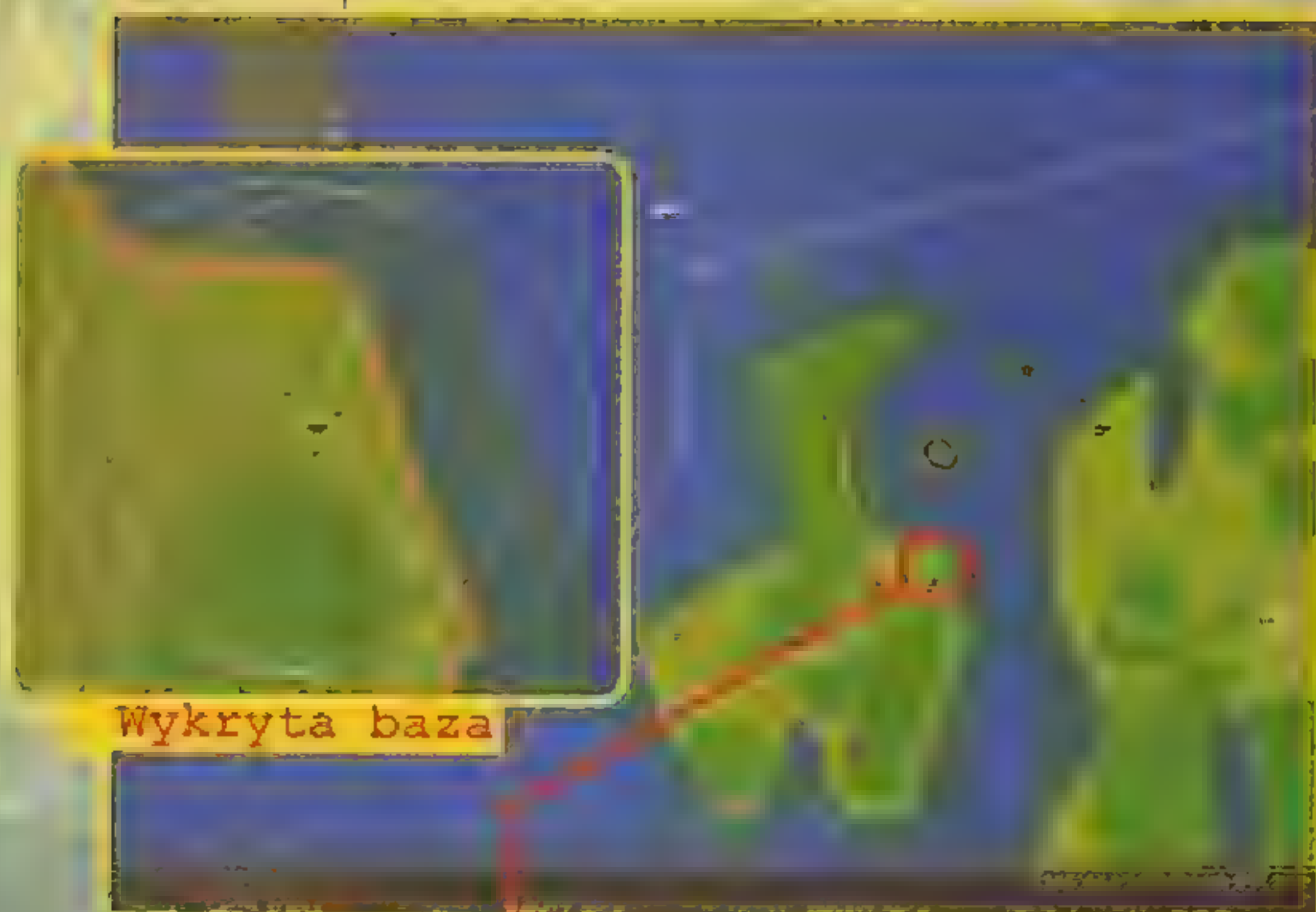
Miodność ogólna: 90%

## SENSIBLE GOLF

W tym przypadku mamy do czynienia z golfem dość nietypowym. Tak jak w większości gier firmy SENSIBLE SOFTWARE, pole, na którym toczy się gra, widzimy pod pewnym kątem z góry. Wszystkie postacie są, jak zwykle, małe i bardzo dobrze dopracowane. Gra jest bardziej zręcznościowa







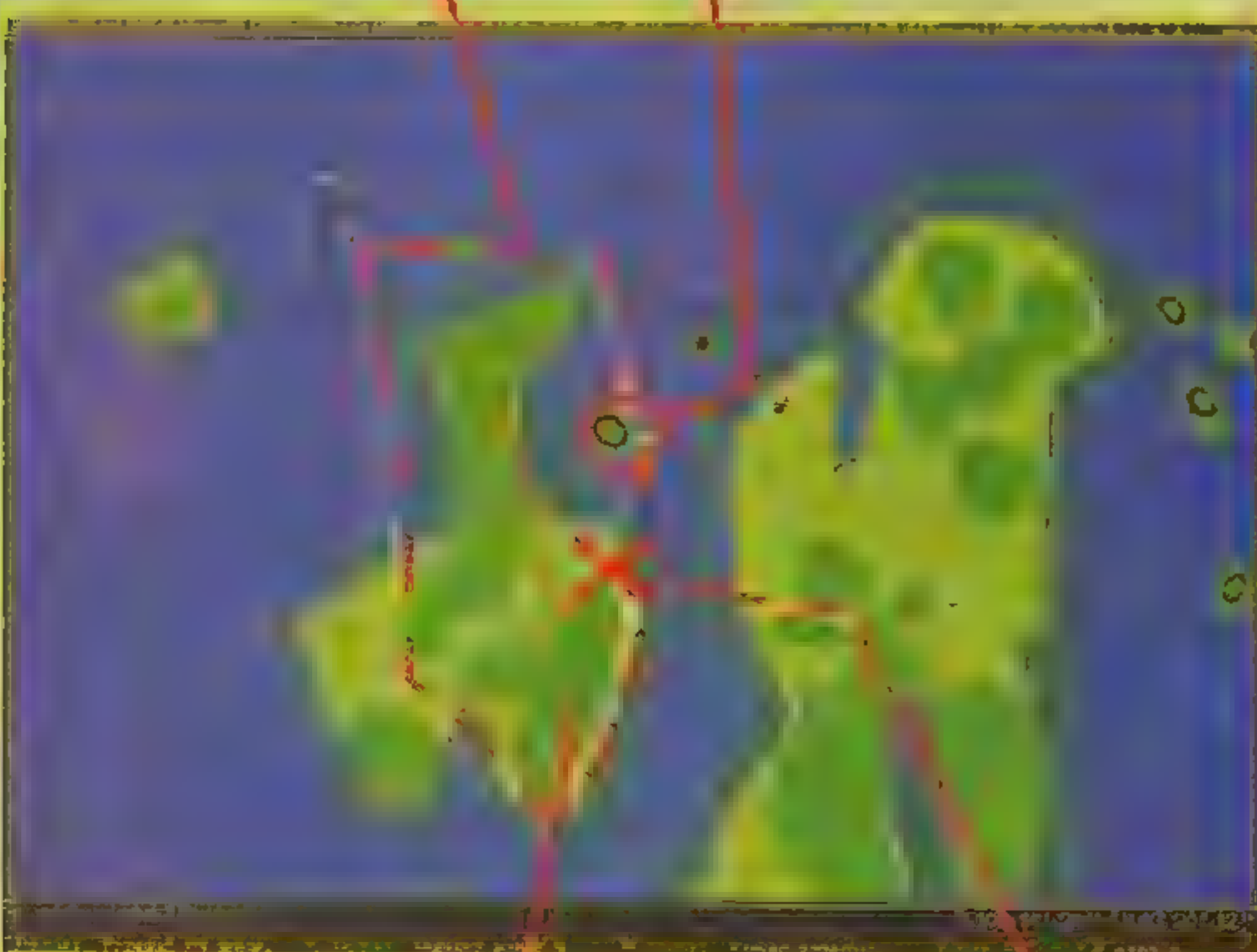
**Faza 1** Helikopter Mi-8 Hip wykonując rutynowy lot patrolowy wykrył silnie bronioną bazę przeciwnika



**Faza 2**

- Punkty obrony przeciwlotniczej: wyrzutnie rakiet, artyleria
- Zabudowania bazy
- Bunkier żelbetonowy
- Lądowisko

Trasa misji uderzeniowej Wyspa – zasłona podczas ucieczki



**Faza 3** Wzgórze wykorzystane podczas ataku Punkt ataku

Zabudowania bazy

Namierzona wyrzutnia rakiet

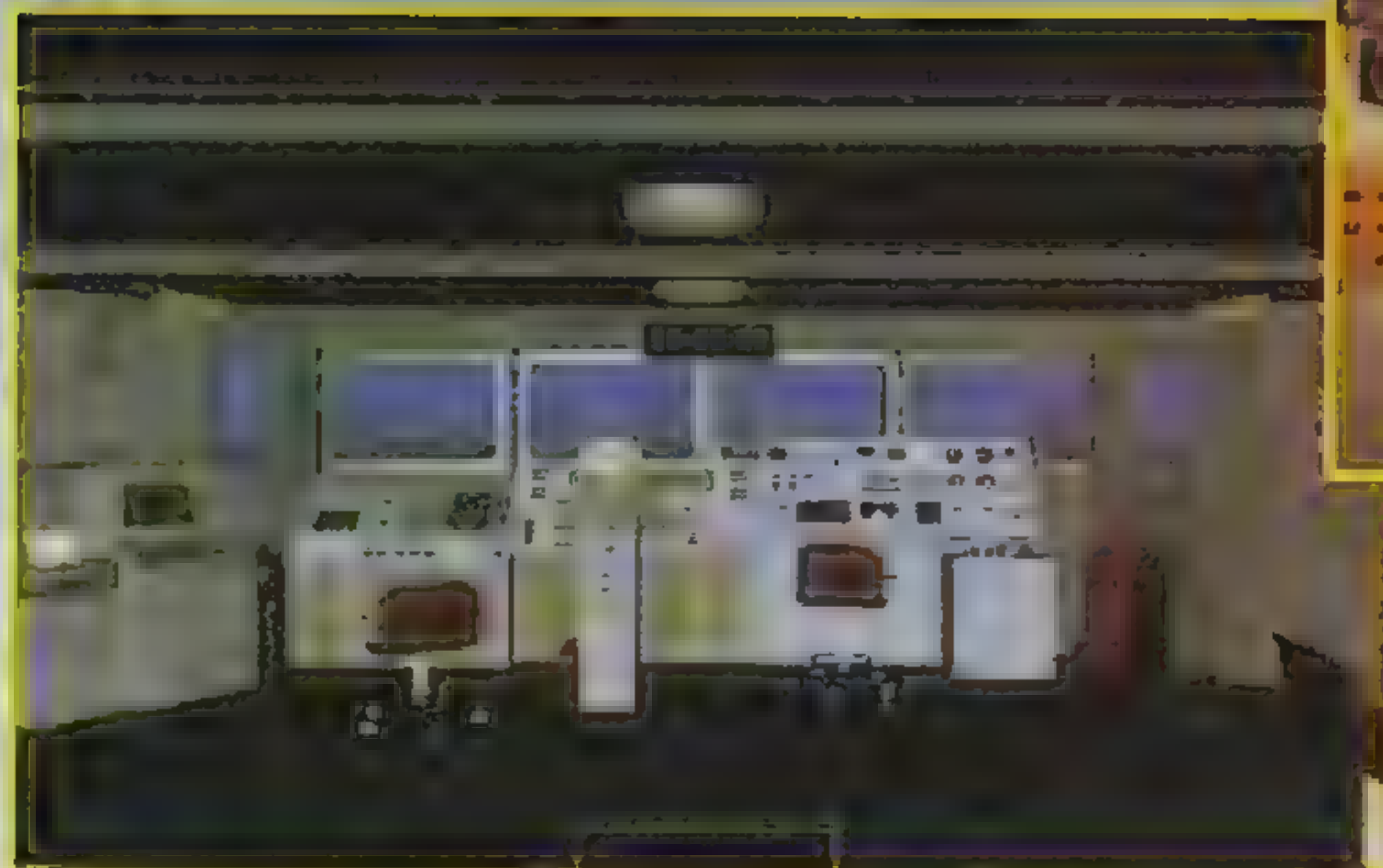
Wzgórze wykorzystane podczas ataku

**Faza 4**



Cele zniszczone

**Faza 5**



KA-50 HOKUM jako program jest bardzo zbliżony do swego poprzednika – AV8B HARRIER ASSAULT. Podobny jest układ menu, obsługa oraz mapa, na której planuje się misje helikopterów i trasy statków. Tam był USS Tarawa i Harriery, tu zaś helikopterowiec najemników i śmigłowce. Podobne jest również przeznaczenie poszczególnych pomieszczeń statku. Jeśli ktoś grał w HARRIER ASSAULT, nie będzie miał żadnych problemów w dowodzeniu najemnikami. Całkowite skopowanie systemu dowodzenia budzi jednak pewien niedosyt – ta gra w niektórych miejscach potrzebuje ulepszeń.

Część symulacyjna zmieniła się w niewielkim stopniu. Oczywiście Mi-8 to zupełnie coś innego niż Harrier. Jednak wygląd otoczenia ma bardzo wiele cech wspólnych. Symulator jest opracowany poprawnie, choć niekiedy odnajduje się niezłe kwiatki – np. strzelanie przez górę, lądowanie w lesie itp. Lot w trybie łatwiejszego pilotażu jest naprawdę prosty, dopiero trudniejszy tryb zapewnia niezgorsze wrażenia. Daje się też zauważyć minus wszystkich gier, w których można latać różnymi maszynami – programiści dążą do unifikacji, przez co loty maszynami o bardzo odmiennych parametrach niewiele się różnią. Sądzę, że lepszy efekt dałoby pozostawienie tylko jednego śmigłowca np. tytułowego Hokuma. Można dowolnie przesiadać się do maszyn znajdujących się w powietrzu – takie działanie stwarza naprawdę szerokie możliwości.

KA-50 HOKUM jest z pozoru grą dość trudną, szczególnie mnogość różnych operacji może utrudniać pierwsze kroki. Jednak kiedy podstawy są opanowane szybko okazuje się, że wszelkie zdarzenia bardzo często się powtarzają, zaś panowanie nad grą jest zaskakująco proste. Aby ukończyć grę, czyli wyeliminować piratów raz na zawsze, będziesz musiał uzbroić się w niezwykłą cierpliwość – to trwa BARDZO długo.

## PIRACI

Wbrew legendom i obiegowym opiniom piraci wcale nie byli romantycznymi poszukiwaczami przygód, którzy od czasu do czasu bezkarnie plądrowali jakiś stateczek. Piraci to banda bezkarnych rzezimieszków, która może zrobić sobie

przerwę w picie rumu tylko na abordaż statku kupieckiego, który najczęściej kończy się wycięciem załogi w pieri i powywieszaniem oficerów na rejach.

Dzisiejsi piraci niewiele się różnią od swych XVI-, czy XVII-wiecznych kolegów. Zrezygnowali jedynie z kikutow zamiast nóg, haków zamiast rąk oraz papug. Piraci XX wieku dysponują najnowocześniejszym sprzętem i uzbrojeniem. Ataków dokonują przy pomocy helikopterów i szybkich łodzi patrolowych. Policja, czy też Straż Przybrzeżna nie mogą sobie poradzić z silną organizacją przestępczą, często też służby te okazują się w zaskakującym stopniu skorumpowane. Państwo i organizacje handlowe postanowiły wynająć najemników do zlikwidowania pirackiej działalności, gdyż nawet organizowanie silnie chronionych konwojów nie zapewnia bezpieczeństwa.

Jako dowódca oddziału najemników musisz w jak najkrótszym czasie zlikwidować bazy piratów. Do dyspozycji masz jeden helikopterowiec, na pokładzie którego znajdują się cztery rodzaje helikopterów:

Mi-8 – maszyna transportowa,

Westland LYNX – silnie opancerzony helikopter bojowy o dużym udźwigu,

COBRA – amerykański helikopter bojowy starszej generacji, cały czas udoskonalany,

KA-50 HOKUM – najnowocześniejszy rosyjski helikopter bojowy.

## PRZYKŁADOWA MISJA

Postanowiłem dokładnie przeanalizować jedną z wielu misji wykonywanych podczas patrolowania. Ten jeden epizod postaram się przedstawić jak najdokładniej, ze wszystkimi wskazówkami i informacjami pomocnymi podczas planowania i wykonywania misji w grze. Zamieszczony z lewej strony schemat doskonale to ilustruje.

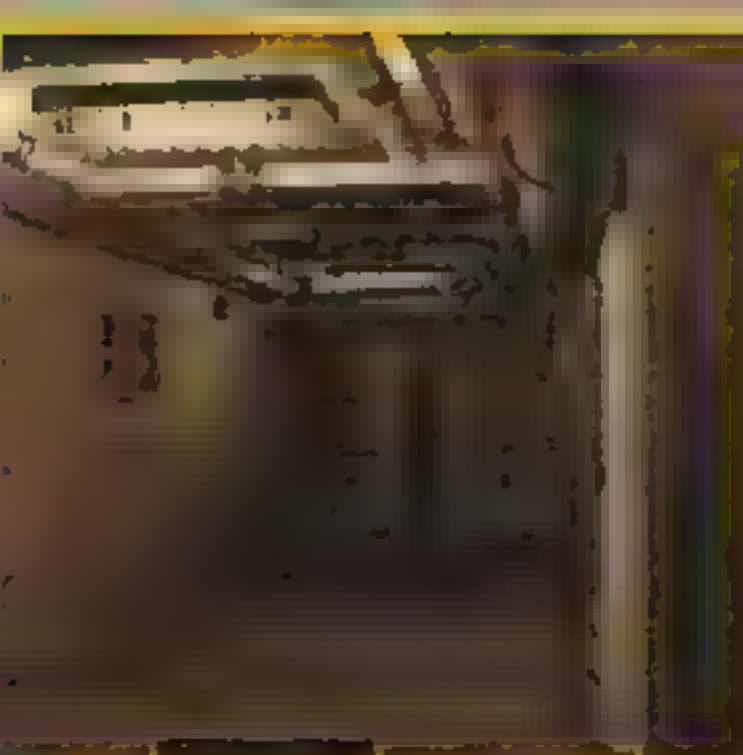
## FAZA 1

Podstawą każdej misji wojskowej, a szczególnie działań lotniczych, jest rozpoznanie. Tylko dzięki licznym misjom zwiadowczym możesz skutecznie wykrywać pirackie bazy i statki. Do zbierania informacji o położeniu jednostek wroga najlepsze są wojskowe satelity informacyjne i samoloty rozpoznawcze. Jednak

nie ma tutaj dostępu do tak wyrafinowanych źródeł informacji. Do zadań rozpoznawczych trzeba wykorzystać te same helikoptery, które wykonują misje szturmowe. Najczęściej na zwiady wysyłałem Mi-8, gdyż



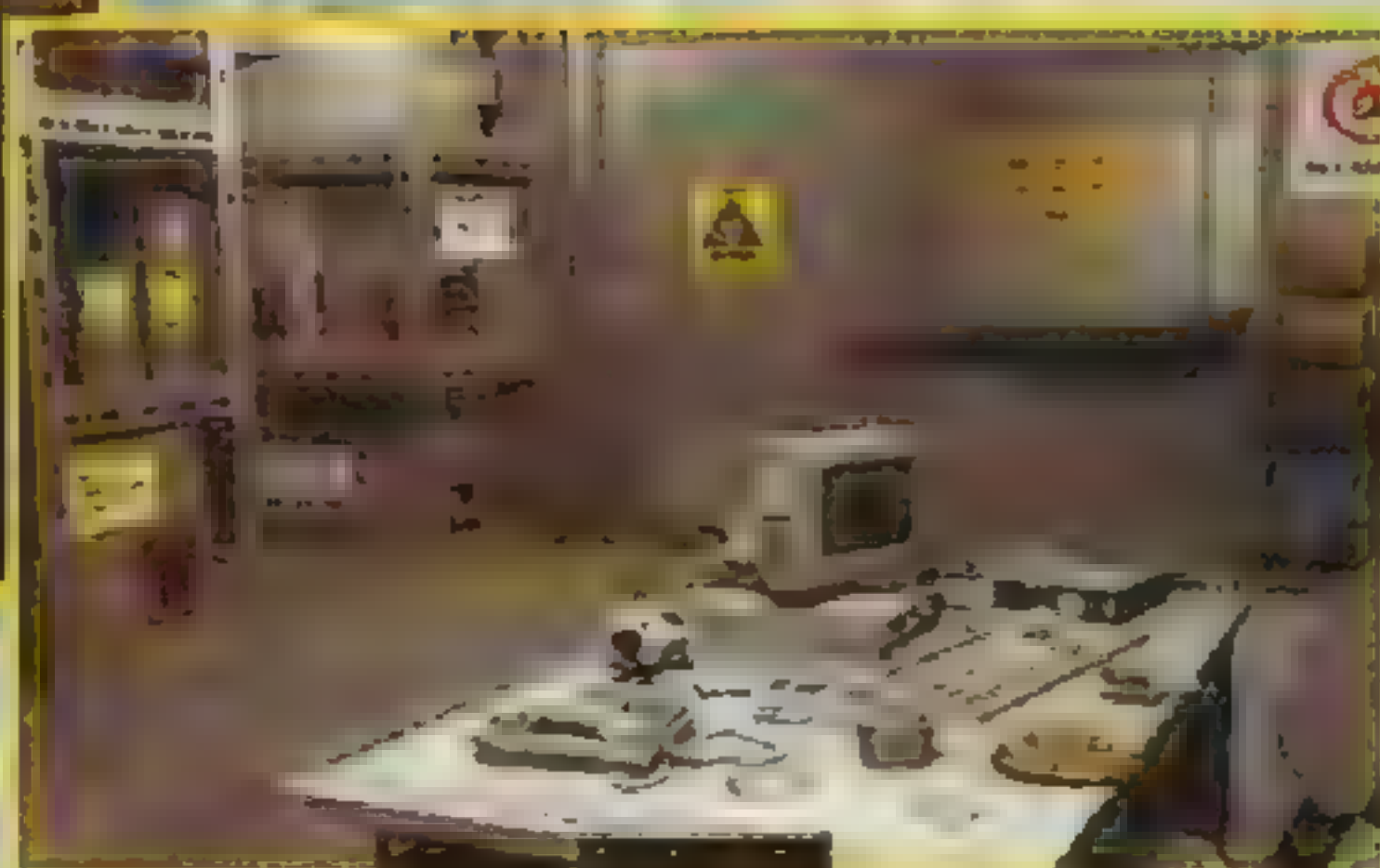




jest to śmigłowiec najmniej przydatny, przez co najszybciej można pogodzić się z jego utratą.

Trasa lotu zwiadowczego musi przebiegać nad jak największą liczbą wysp i wysepek. Warto pamiętać, że piloci starają się trzymać dosyć nisko, toteż często nie widzą co się dzieje za najbliższą górą. Często działaniami wojskowymi rządzi przypadek – niekiedy piloci wykonujący zupełnie inne misje odnajdują fortyfikacje przeciwnika.

Kiedy helikopter wykryje umocnienia przeciwnika, możesz przyjąć dwa warianty działania. Pierwszy, nazwijmy go „na wariata”, polega na tym, że od razu atakujesz wykryte obiekty. Jest to wariant bardzo niebez-



wokół bazy przeciwnika można przystąpić do planowania misji szturmowej.

### FAZA 3

Taktyka walki helikoptera to przede wszystkim sztuka wykorzystywania naturalnych zasłon terenowych. W tym przypadku baza przeciwnika leży u podnóża dość dużego wzgórza. Wiedząc, że umocnienia przeciwnika bronią się systemem rakietowym, nie można pokusić się o otwartą szarżę w stylu stada słoni. Tak więc wykorzystujemy wzgórze. Oczywiście można zapytać: A co wtedy kiedy nie ma wzgórza? Wtedy należy poszukać np.



poważny minus tej gry. Mianowicie projektanci pozwolili, by można było namierzać cele będąc schowanym za wzgórzem. W rzeczywistości taka sytuacja jest niemożliwa, chyba że helikopter szturmowy korzystałby z namierzeń dokonanych przez inny śmigłowiec lub komandosów znajdujących się na ziemi. Wykorzystujemy więc to ułatwienie, namierzamy pierwszą wyrzutnię rakiet, da-



wędzią wzgórza i wrócić na statek-bazę trasą, którą już raz przebyłeś.

Jeśli zniszczyłeś system obrony przeciwnika, możesz przygotować drugą, prostszą fazę ataku. Wyślij jeden lub dwa helikoptery załadowane rakietami niekierowanymi – niech dokończą dzieła zniszczenia. Podczas tej misji nie musisz opracowywać wyrafinowanego planu – może ona być zrealizowana na zasadzie stada słoni.

### FAZA 5

Koniec każdego ataku lotniczego wiąże się z raportem z wykonania misji. Aby potwierdzić zniszczenie wyznaczonych celów wysyła się samolot zwiadowczy lub wykorzystuje się zdjęcia wykonane podczas ataku. Ja opracowałem trasę lotu zwiadowczego Mi-8 tak, by przebiegała nad miejscem akcji – stąd zdjęcie podpisane „Faza 5”. Wyraźnie widać dymiące zabudowania, palący się hangar, brak wyrzutni rakiet i artylerii przeciwlotniczej.

Niewątpliwie akcja udana – zadanie wykonane przy minimalnych stratach własnych. Zresztą owe straty wynikały z mojej nieuwagi – przeoczyłem jedno działko przeciwlotnicze i Cobra uczestniczącą w drugiej fazie ataku odniosła drobne uszkodzenia, zanim wyeliminowała przeciwnika.

Oczywiście powyższy atak nie jest żelaznym kanonem – pomysłowe osoby zapewne opracują o wiele ciekawsze misje.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

**VIRGIN'95**

PC: VGA, SB

SYMULATOR

70% 60% 85%

Cena w zł. zawiera VAT

# KA-50 HOKUM

pieczny – nie wiesz jakie instalacje przeciwlotnicze możesz spotkać, nie wiesz jak duża jest baza przeciwnika, atakujesz bez żadnego planu. Jedynym plusem takiego działania jest zaskoczenie, ale niestety zaskoczenie nie zawsze przynosi oczekiwane efekty. Drugi wariant, nazwijmy go „na móżgowca”, polega na przygotowaniu precyzyjnej misji szturmowej, która ma na celu zniszczenie wykrytych instalacji przeciwnika. Przedstawiony epizod jest właśnie modelem takiej misji szturmowej.

### FAZA 2

Podstawą każdej misji lotniczej jest odprawa. Zaś odprawa misji szturmowej to nic innego jak przedstawienie celów. Ilekroć prowadzono lotnicze działania bojowe, piloci musieli dokładnie poznać cel akcji. Udoskonalano tylko urządzenia zbierające informacje – podczas II Wojny piloci oglądali czarno-białe filmy i zdjęcia, zaś podczas operacji „Pustynna Burza” pilotom dostarczano wykonane wymyślnymi technikami zdjęcia lotnicze i satelitarne.

W grze dostępne są opcje: podgląd i kamera. Jednak, żeby było bardziej realistycznie, ani myślę z nich skorzystać. Misje rozpoznania celu wykona Hokum – wyskoczy zza jakiejś góry, zrobi fotkę i szybko wróci do domu.

Efektom krótkiej misji zwiadowczej jest zdjęcie z zaznaczonymi celami. Baza składa się z czterech rodzajów celów – lądowisko dla helikopterów, hangar, zabudowania mieszkalno-techniczno-gospodarcze, i obiekty obrony przeciwlotniczej. Najważniejszym celem jest oczywiście hangar, zaś najgroźniejszym wyrzutnie rakiet ziemno-powietrze. Mając zdjęcie lotnicze miejsca akcji i znając ukształtowanie terenu

lasu. Jeśli jednak nie ma naturalnych osłon terenowych należy pamiętać, że grunt to mała wysokość i wykonać atak od strony morza na bardzo małej wysokości wykorzystując rakietę o jak największym zasięgu. Oczywiście pierwsze w zgłiszczą muszą się zamienić wyrzutnie rakiet.

Pierwszym celem nie musi być cel najważniejszy – w tym przypadku hangar. Grając w KA-50 możesz pozwolić sobie na kilkakrotne ataki na te same umocnienia. Pierwszym celem powinny stać się wyrzutnie rakiet i artyleria przeciwlotnicza. Gdy zniszczysz instalacje przeciwlotnicze reszta będzie tylko herbatką po obiedzie. Do pierwszej, najważniejszej misji szturmowej, wybrałem helikopter WESTLAND LYNX, a tylko dlatego, że może przenosić osiem pocisków HELLFIRE. Rakiety HELLFIRE są pociskami typu Fire & Forget, a tylko takie pociski zapewniają szybki, precyzyjny i zaskakujący atak.

Trasa lotu najpierw biegnie na południe, by później skręcić na wschód. Następnie, kiedy helikopter znajdzie się już za wzgórzem, trasa skręca na północ. Baza przeciwnika znajduje się pomiędzy pozycją helikoptera, a położeniem statku-bazy. Helikopter mknie po wschodniej stronie wzgórza, zbliżając się do jego końca. Oczywiście wszystkie manewry należy wykonywać na bardzo małej wysokości, zaś niedopuszczalnym błędem byłoby wznieślenie się ponad wysokość wzgórza.

Kiedy LYNX zbliży się do krawędzi wzgórza, pilot powinien zawisnąć w powietrzu na dość małej wysokości. Pora wybrać i uzbroić pociski HELLFIRE, zmówić króciutką modlitwę i zacząć namierzać cele. Tutaj ujawnia się

jemy po garach i wyskakujemy ponad krawędź wzgórza.

### FAZA 4

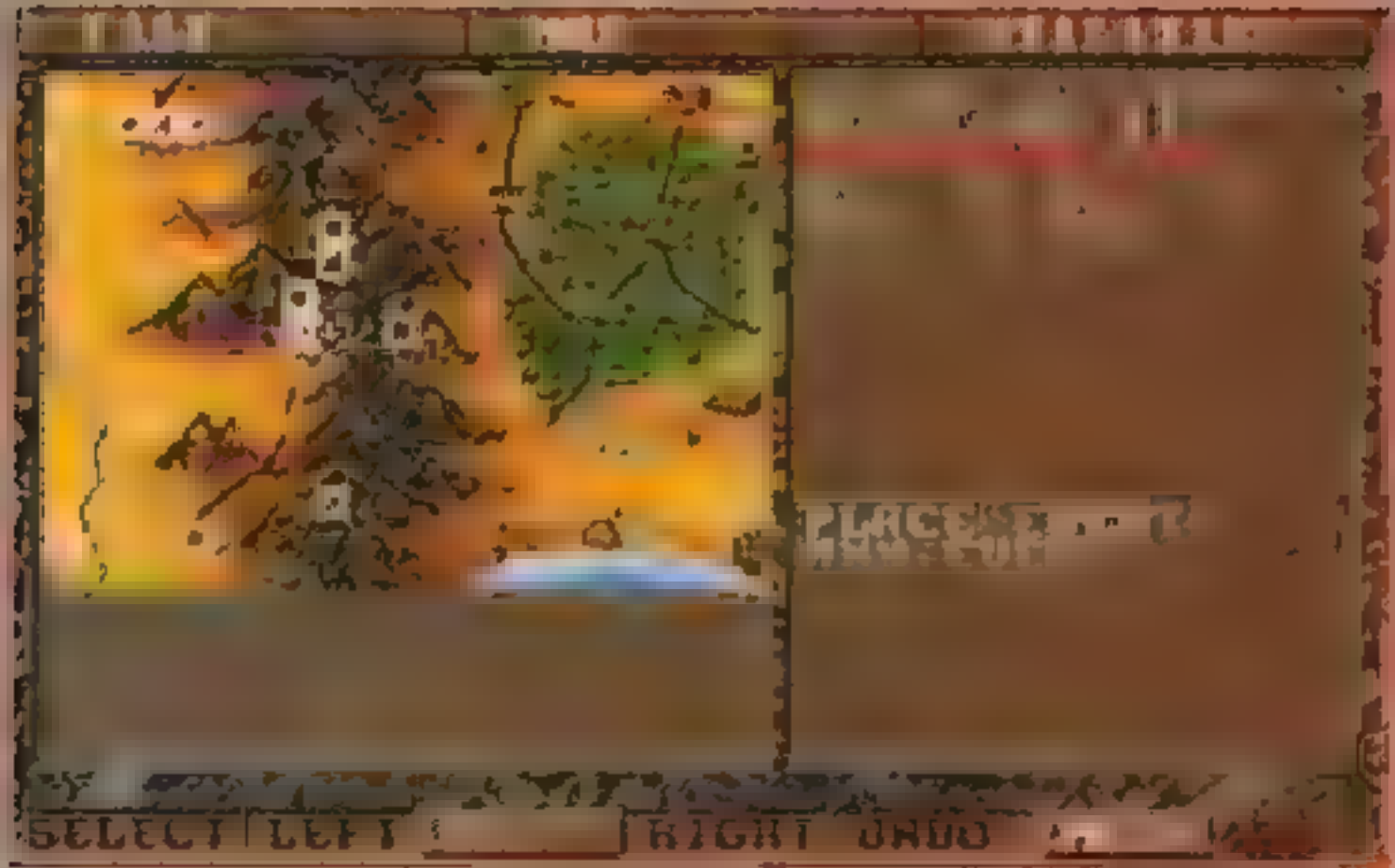
Tak jest, pełne zaskoczenie. Zanim operatorzy systemów radiolokacyjnych zorientują się, że coś jest nie tak, znajdują się już w połowie drogi do nieba. Nie ma to jak wyskoczyć zza górki i zastać przeciwnego wojsko z opuszczonymi spodniami. Oczywiście musisz liczyć się z ogniem artylerii przeciwlotniczej, ale takie już jest ryzyko zawodowe. Kiedy zniszczysz wyrzutnię rakiet możesz zająć się artylerią.

Gdy system obrony przeciwlotniczej przeciwnika przyjemnie dymi znaczy to, że pora się zwinąć. Zresztą nie masz już rakiet, zaś działkiem niewiele zdziałasz.

Są dwa sposoby na odejście. Zwróć uwagę na rysunek „Faza 3”. Od punktu ataku trasa lotu przebiega nad wodą, skręca na północ za najbliższą wyspą, następnie skręca na zachód i biegnie do oczekującego statku-bazy. Dzięki trasie biegnącej nad wodą unikniesz przykrych niespodzianek terenowych, które ciężko ci będzie omijać uszkodzonym helikopterem. Skręt za wyspą ma chronić cię przed ewentualnym ogniem przeciwlotniczym prowadzonym z nie zniszczonych punktów oporu. Jeśli zaś twój helikopter jest nieuszkodzony i nie zmieniłeś zbyt wiele pozycji podczas ataku, możesz ponownie schować się za kra-







**Z reguły w SECRET SERVICE opisujemy o czym jest dana gra, jak ją obsługiwać i ewentualnie co należy zrobić by ją ukończyć. Od czasu do czasu warto odsunąć na chwilę myśkę na bok by przyrzeć się jak dana gra wygląda „od kuchni”, tzn. co się właściwie na nią składa i jak powstaje. W tym celu weźmiemy pod lupę gry role playing firmy SSI.**

Każdy fan RPG, który próbował ułożyć własny scenariusz gry wie, że stworzenie czegoś wciągającego, wiarygodnego, a co najważniejsze oryginalnego jest dosyć trudne. Odnosi się to w dwójnasób do komputerowych odpowiedników RPG. Mistrz gry może w każdej chwili zaimprowizować, własną pomysłowością zatłoczyć na poczekaniu dziury w akcji. Maszyna tego nie potrafi, więc wszystkie możliwe działania i ścieżki, którymi może toczyć się akcja trzeba dokładnie określić, a potem zakodować w programie komputerowym. Na szczęście nie trzeba pisać każdej gry od zera. Gdyby tak było, fani komputerowego RPG musieliby okresowo się hibernować, żeby dotrzeć do wydania następnego

tów SSI: UNLIMITED ADVENTURES i DUNGEON HACK szczegółowo omówionych poniżej. Są to wprowadzone gry, ale takie, które pozwalają w różnym stopniu ingerować w wewnętrzne mechanizmy swojego kodu. Bezpośrednie manipulowanie

przy ich jądrze wymagałoby sporej wiedzy i byłoby kłopotliwe nawet dla samych programistów. Dlatego pisze się specjalistyczne edytory, które przyspieszają prace nad grą. Dany „engine” z niewielkimi modyfikacjami

ADVENTURES jest generatorem aplikacji, w którym by zagrać w stworzoną samodzielnie grę, trzeba najpierw uruchomić edytor. W komercyjnym produkcie dostaje się natomiast samodzielną grę, którą uruchamia się bezpośrednio.

UA oferuje do dyspozycji scenariusz próbny, szkielec na którym można szybko wypróbować co robią poszczególne opcje oraz gotową, pełną grę pt. HEIRS TO SKULL CRAG. Proces tworzenia nowej gry składa się z czterech głównych części.

GAME SETTINGS – zmiana ogólnych ustawień gry. Trzeba ustalić, w którym punkcie wpuścić drużynę

II. Możemy zmienić prawie wszystkie graficzne elementy gry w tym ikony, sprite'y, obrazki na tło, wygląd domów, terenów, potworów, itd.

MONSTER EDITOR – menu umożliwiające wgląd i zmianę charakterystyk potworów, które pozostają dla graczy nieznane. Kiedy beztrosko wyrąbujesz sobie mieczem drogę, rzadko kiedy zdajesz sobie sprawę z jak skomplikowanym stworem masz do czynienia. Składają się nań cechy główne typu inteligencja, siła oraz poboczne jak płeć czy wiek. Dodatkowo dla każdego monstera można wybrać odrębną strategię ataku, co daje namiastkę sztucznej inteligencji. Potwory mają też różne

# UNLIMITED ADVENTURES

## GRY ROLE - PLAYING

wystarcza do opublikowania w stosunkowo krótkim czasie kilku tytułów. Później postęp w branży wymusza stworzenie doskonalszego. Każdy taki znaczący skok jakościowy zamyka starą, a otwiera nową serię RPG.

Kto dziś pamięta starą serię gier FORGOTTEN REALMS, czyli takie tytuły jak POOLS OF RADIANCE czy CURSE OF THE AZURE BONDS? Były to obok serii ULTIMA pierwsze poważne tytuły RPG na PC. UNLIMITED ADVENTURES jest maszynką do robienia tego typu gier. SSI udostępniła graczowi wszystkie narzędzia do realizacji i testowania własnego scenariusza, który potem można dać kolegom do rozegrania. Jedyną różnicą pomiędzy UA a profesjonalnym edytorem gry używanym przez SSI, jest nieautonomiczny produkt końcowy. UNLIMITED

w świat gry, ile punktów doświadczenia mają bohaterowie na starcie oraz jaki mają ekwipunek (przedmioty, pieniądze, relikwie).

EDIT MODULES – tutaj tworzy się, a następnie skleja ze sobą wszystkie mapy. Andrzej Sapkowski napisał niedawno w Nowej Fantastyce jak ważna dla powieści fantastycznej jest dobra mapa i jak trudno ją zrobić. Można spokojnie powiedzieć, że w komputerowej grze RPG jest podobnie. Każdą mapę można edytować, z osobna wybierając podkład graficzny, miejsca do przejścia, miejsca zablokowane. W zależności od tego czy drużyna poruszać się będzie po terenie otwartym czy zamkniętym może być kilka, kilkanaście rodzajów obstrukcji, od bagien po zabarykadowane drzwi. Na mapie można wybrać miejsca, w których wędrująca drużyna np. spotka kogoś albo zostanie przeteleportowana. Są to tzw. wydarzenia (ang. events). Wydarzenia można łączyć w łańcuchy wydarzeń.

ART GALLERY – najbardziej żmudna część tworzenia gry to wykonanie grafiki. UA oferuje własny edytor, jednak znacznie wygodniej jest skorzystać z osobnego programu, np. Deluxe Paint

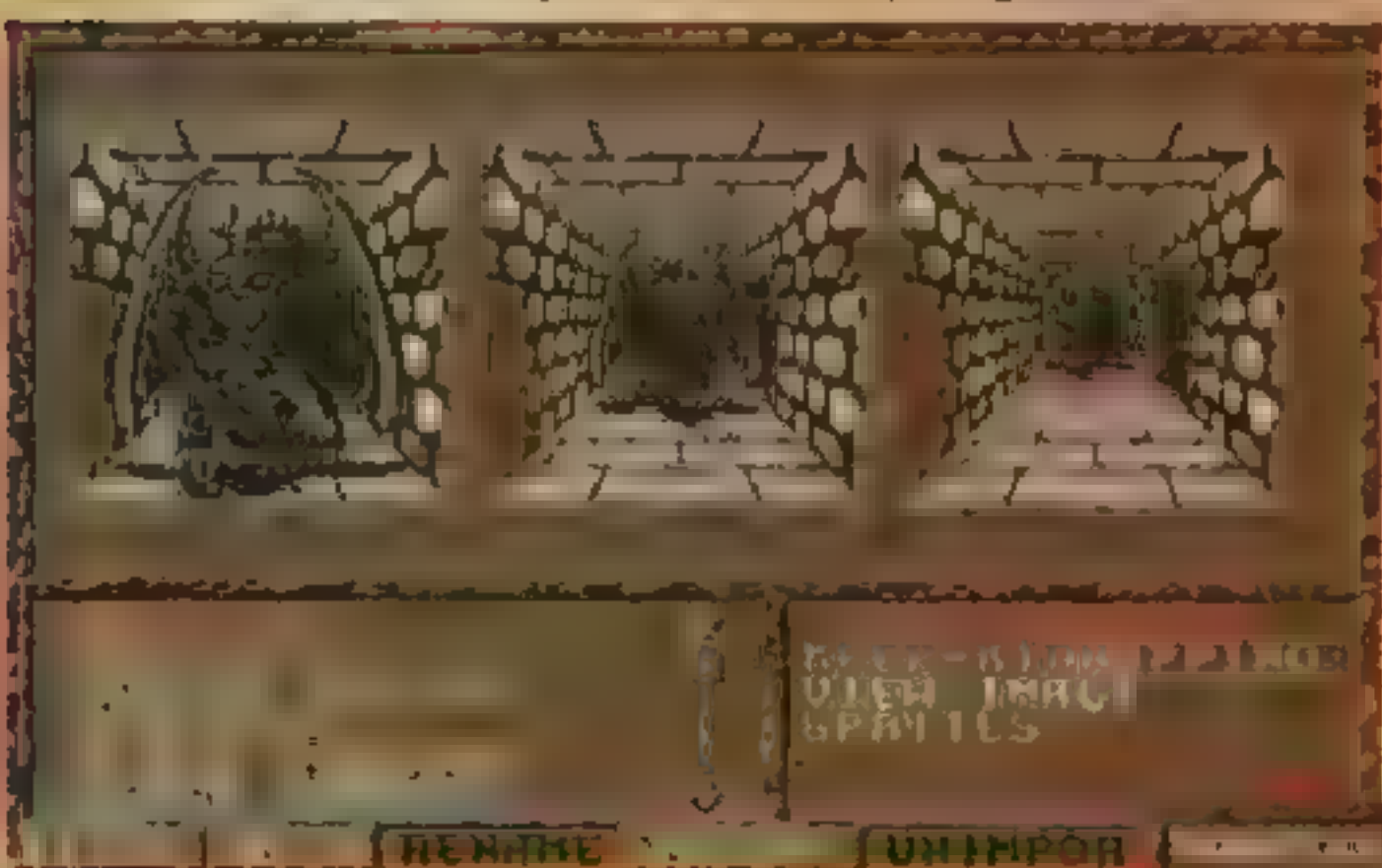
mocne strony jak i słabości, np. zielony smok jest odporny na klingę miecza, ale ulega czarom HOLD i CHARM. Niektóre mogą nawet posiadać skarby lub cenne przedmioty.

Pomimo, że UNLIMITED ADVENTURES zawiera bogate biblioteki potworów oraz grafiki wszelkiego rodzaju, nad wykonaniem własnej gry trzeba spędzić w najlepszym wypadku kilkadziesiąt godzin, co nie jest zbyt zachęcające. Z pewnością brakiem edytora jest, że niektórych rzeczy zamiast pracowitego wstukiwania nie można robić półautomatycznie. UA przypomina trochę zwłoki w prosektorium. Są ciekawym studium anatomicznym, ale trochę już nieświeże.

Ile to już gier mających na celu wprowadzenie najmłodszych posiadaczy komputerów w dziedzinę nazywaną „Animated Adventure” powstało w ciągu kilku ostatnich lat? Wystarczy wymienić takie tytuły jak MIXED-UP FAIRY TALES, genialne opowieści o samochodziku PUTT-PUTT i misiu FATTY BEAR... Jednak żaden z tych programów nie realizował w tym stopniu założeń swoich autorów, co ostatni hit firmy SANCTUARY WOODS – ONCE UPON A FOREST.

Świetna grafika, kapitalne dźwięki, sterownik dostosowany do poziomu kilkuletnich brzdąków – to zalety gry rzucające się od razu w oczy. Dzieciaki nawet nie muszą umieć czytać, ponieważ zastosowana została synteza mowy (język angielski). Dodatkową atrakcją może być niewielki leksykon kwiatów. Każde napotkane zielsko można obejrzeć pod lupą i usłyszeć jego angielską nazwę.

Pewnego dnia wujek Cornelius sporządził model helikoptera. Na nieszczęście eksperyment wymknął się spod kontroli. Wyżej wspomniany obiekt zaczął latać w kółko, a wszystkie dzieciaki usiłowały go złapać. Gdy w końcu się udało, najmłodsza – Michelle zjadła, nie wiedząc czym to grozi, muchomora. Od razu zapadła w stan śpiączki. Stary Cornelius niewiele mógł zrobić bez odpowiednich ziół, dlatego wysłał Russella, Edgara i Abigail na ich poszukiwanie.



tytułu. Każda firma wypracowuje swój tzw. „engine”, co po polsku nieźle oddaje słowo „jądro”. Engine jest podstawowym zespołem ogólnych procedur do kreowania świata gry. Dopiero na tym fundamencie buduje się właściwą grę, a raczej serię gier.

Jak to wygląda w praktyce, możemy się dowiedzieć z dwóch produk-



**SSI'93**  
PC: VGA, SB  
**ROLE PLAYING**  
60% 60% 60%  
Cena w zł zawiera VAT



Zarówno tytuł gry jak i jej idea nawiązują do onegdaj sławnego NET HACK. Królował on w zamierzczliwych czasach tekstowych terminali, początkowo powstała bodajże jego wersja unix'owa, później pojawił się na innych platformach, w tym dos'owa wersja na PC. Swoją szybki rozwój NET HACK zawdzięczał temu, że autorzy udostępnili kod źródłowy gry, który był stopniowo udoskonalany przez innych programistów. Dzisiaj trudno sobie wyobrazić jak mogła przykuwać graczy na długie godziny do monochromatycznego monitora mapa składająca się z kropek, przecinków, gwiazdek i innych znaków ASCII, oraz sporadyczne komunikaty. Wiem, że to możliwe, bo sam swego czasu złapałem tego bakcyła. Braki w stronie wizualnej NET HACK nadrobił potężnym generatorem lochów. W parę minut potrafił stworzyć skomplikowane, wielopoziomowe labirynty rojące się od potworów i ustatów skarbari. Zadaniem gracza było jak najgłębsze spenetrowanie lochów, czy bardziej prozaicznie – po prostu przetrwać

gry. A poważnie – DUNGEON HACK jest propozycją ciekawą, choć na pierwszy rzut oka tego nie widać. Zadanie nie jest proste. Trzeba wydostać z opuszczonego lochu magiczną kulę i zwrócić ją czarownicy, która cię tam postawiła. Całe złoto i wszystkie klejnoty, które znajdziesz po drodze, są twoje. Przed rozpoczęciem rozgrywki można wcielić się w jednego ze sławnych bohaterów lub stworzyć zupełnie nową postać.

Gra przypomina grafiką oraz sposobem obsługi serię EYE OF THE BEHOLDER, jednak tak jak swój pierwowzór DUNGEON HACK nie zawiera elementów fabularnych. Nie ma tu drużyny, zadań pobocznych i temu podobnych rozwarstwiających – gracz zmagają się sam na sam ze

kości, a nikt nie zaszedł dalej niż on. Można swobodnie regulować ilość potworów, skarbów i jedzenia, którą znajdziemy w labiryncie, jak również częstotliwość występowania iluzorycznych ścian, kłuczy, pułapek, wiciwych dołów. Można włączyć system podpowiedzi, ewentualnie wyłączyć wielopoziomowe zagadki. Przy tych wszystkich zmiennych DUNGEON HACK udostępnia automapę.

GAME ENVIRONMENT – określa tzw. szanse gracza na przeżycie. Jest tu kilka wskaźników, między innymi jak szybko bohater trawić będzie swoje racje oraz jak silne będzie działanie trucizn. Pozostałe określają liczbę i siłę potworów oraz ich umiejętności magiczne.

DUNGEON HACK przyjmuje w stosunku do wcześniejszego UNLIMITED ADVENTURES skrajnie różną pozycję. O ile poprzednik był zbyt manualny, o tyle można powiedzieć, że DUNGEON HACK jest na tyle automatyczny, iż przestał już być właściwie edytorem. Zaletą takiego rozwiązania jest niewątpliwie możliwość stworzenia „nowej gry” w ciągu minuty. Kosmetyczne zmiany ograniczają się do usunięcia elementu, którego nie lubimy, bądź mamy z nim trudności (np. iluzoryczne ściany) lub regulowania poziomu trudności. DUNGEON HACK jest opóź-

niony o jedną generację w stosunku do najnowszej serii gier SSI. Ze względów komercyjnych na edytor go obsługujący przyjdzie nam poczekać. Ale tylko do momentu aż ukaze się czwarta generacja gier.

User Jama

SSI'93

PC: VGA, SB

5

ROLE-PLAYING

80% 60% 90%

Cena w zł zawiera VAT

# FIRMY SSI DUNGEON HACK

do końca. Jeśli zginęło się po drodze, można było zawsze ponownie wejść do lochów innym śmiałkiem. To jak daleko się posunął, mierzyło się dystansem od zwłok poprzedniego wcielenia.

Autorzy DUNGEON HACK nie wnieśli w zasadzie nic nowego poza zapewnieniem grze oprawy graficznej typowej dla teraźniejszego kanonu komputerowego RPG. No i nie udostępnili kodu

śmiercią czyhającą w lochu. Od tradycyjnej gry RPG wyróżniają go dwa menu.

DUNGEON GENERATION – lochy w grze są randomizowane. Po polsku oznacza to tyle, że za każdym razem będzie inny układ labiryntu. Maksymalnie może być dwadzieścia pięć poziomów, ale pamiętaj że legendarny bohater Urthani Windleaf dotarł najdalej do poziomu 23, o czym świadczą tu i ówdzie bielejące

Rozpoczynasz w domu wujka. Zbieraj po drodze wszystkie przedmioty potrzebne do wykonania helikoptera – jeszcze się przydadzą. Już w domku znajdziesz sznurek, deski i kółka zębate. Na zewnątrz leży kupka kamyków, które w razie potrzeby odstraszą wilka. Na otwartej

dającego się na procy. Najpierw skieruj się na północ. Po spenetrowaniu wyschniętych bagien wejdiesz w posiadanie gumki i kamieni. No, teraz masz już wszystko, co potrzeba do wykonania procy, łącznie z amunicją. Wróć na skrzyżowanie i tym razem idź na

ogon, a Russell grzmoci kijem w łeb straszego potwora. Nie ma to jak współpraca!

Na drugim brzegu okaże się, dlaczego ptaki opuściły swe domki. Smród spalin i hałas, który powodują maszyny jest rzeczywiście nie do znie-



przestrzeni Abigail zostanie porwana przez sowę. Należy ją tylko trochę postraszyć wspomagając swój głos liśmi.

Następnego ranka dotrzenie do rozwidlenia dróg. Znajdziesz tu kawałek drewna świetnie na-

SANCTUARY WOODS'95

PC: VGA, SB

PRZYGODOWA

90% 95% 90%

Cena w zł zawiera VAT

wschód. Nad rzeką ptaki odbywają naradę. Pod przymusem opuściły swoje mieszkania po drugiej stronie rzeki i teraz nie mają gdzie się podziać. Opowiedz im o opuszczonych bagnach i jeszcze raz udaj się na rozwidlenie.

Obierz ostatnią drogę, którą jeszcze nie chodziłeś. Przy przeprawie przez wodę zostaniesz zaatakowany przez Sebastiana. Niech Edgar strzela z procy, Abigail chwyci węży za

sienia. Za chwilę napadnie was lis. Wyślij Edgara i Russella na wzgórze, a Abigail tak manewruj, aby wciągnąć rozbójnika na równowagę. Wtedy zrzuć kamień i kłopot z głowy. Po raz kolejny morał z udanej akcji jest taki, że nie ma to jak praca w zespole.

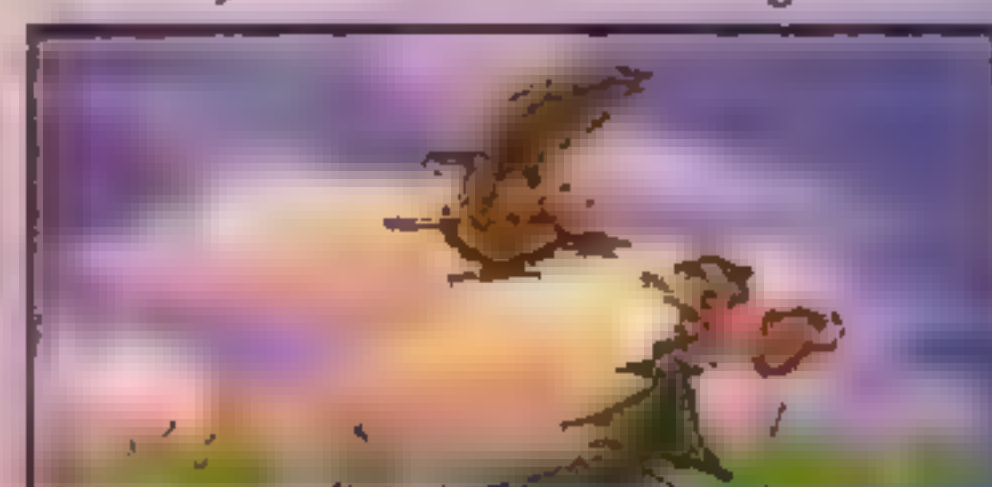
Kilka kroków dalej znajdziesz jedno z ziół potrzebnych do wyleczenia Michelle. Zabierz je, a także dziwny kawa-

w prawo. Na skałach rośnie drugie niezbędne ziele. Aby je zdobyć, trzeba skorzystać z wynalazku Korneliusa. Jeżeli uważnie zbierałeś każdy znaleziony przedmiot w czasie drogi (nawet te nie wymienione w opisie), to powinieneś mieć wszystkie części. Poskładajcie szybko helikopter i w górę! Za którymś podejściem uda się zdobyć zielsko i będziecie mogli wrócić do domu na zastu-

żony odpoczynek i szklankę zimnego mleka.

Bamse

# ONCE UPON A FOREST







Jak przyjemnie być młodym! Ja, Eloï, mam już niestety najlepsze lata dawno za sobą. Widziałem dużo i zwiedziłem prawie cały Eden. Byłem świadkiem jak

upadały imperia, rodziły się nowe, umierali władcy, zmieniali się imiona i nazwy. Nie zmienił się tylko świat, który zawsze pozostaje taki sam. Taki jak wtedy, gdy dinozaury potrafiły porozumieć się z ludźmi.

Miejsce spotkań wszystkich pterodaktyli był Biały Łuk, otoczona górami świątynia, w której dokonywano wszystkich najważniejszych obrzędów. Stamtąd wyruszałem w każdą z moich podróży, a naj-

ważny pakt z królem tyranozaurów Moorkusem Rex, w sojuszu z nim uczynił swych podwładnych niewolnikami. Od tego właśnie momentu datuje się wzajemna nieufność między rodzajem ludzkim a dinozaurami. Mnie udało się przeżyć wieki, po to by móc dzisiaj opowiedzieć o wszystkim.

Francuska firma CRYO w swej trzyletniej historii stworzyła sześć gier: DUNE, KGB, MEGARACE, DRAGON LORE, COMMANDER BLOOD oraz właśnie LOST EDEN. Zapowiada też kilka kolejnych, z których najciekawiej zanoszą się ALIENS: THE COMIC ADVENTURE.

Każda z wydanych gier była na swój sposób niezwykła, ale co charakterystyczne – żadna z nich nie stała się wielkim przebojem, może poza MEGARACE, który cieszy się dużą popularnością ze względu na powstałe wersje na różne konsole. CRYO można lubić bądź nie lubić, dość jednak powiedzieć, że są obecnie obok firmy TRILOBYTE (7TH GUEST, 11TH HOUR) najlepsi w 3D STUDIO, na którym to zrobione zostały począwszy od MEGARACE wszystkie ich tytuły.

W LOST EDEN gra się bardzo przyjemnie, bo sporo się w niej dzieje, poznaje się przy okazji z bliska zdemonizowane w „Parku Jurajskim” dinozaury. Sam pomysł jest nietuzinkowy, a jego realizacja – wspomagana świetną grafiką i bardzo nastrojową „muzyką plemienną” – bardzo efektowna. Poruszanie postaci jest toczka w toczkę jak w DRAGON LORE, statyczne screeny łączą się z filmikami ilustrującymi przemieszczanie się pomiędzy obszarami.

LOST EDEN przeznaczony jest dla młodszych graczy. Powiem tak: jeśli chcesz zobaczyć ładne rzeczy i uczciwie pograć sobie przez kilkanaście (ale nie więcej) godzin, LOST EDEN zapewni ci to jak w banku. Podobnie ma się przecież sprawa

z MAD DOG MCREE – bawisz się świetnie, tylko szybko się to urywa. Nowa gra CRYO nie jest długa ani zbyt męcząca. Uwzględniając, że będą w nią grali w dużej mierze nowicjusze, proponuję błyskawiczny opis.

## NIEWOLA

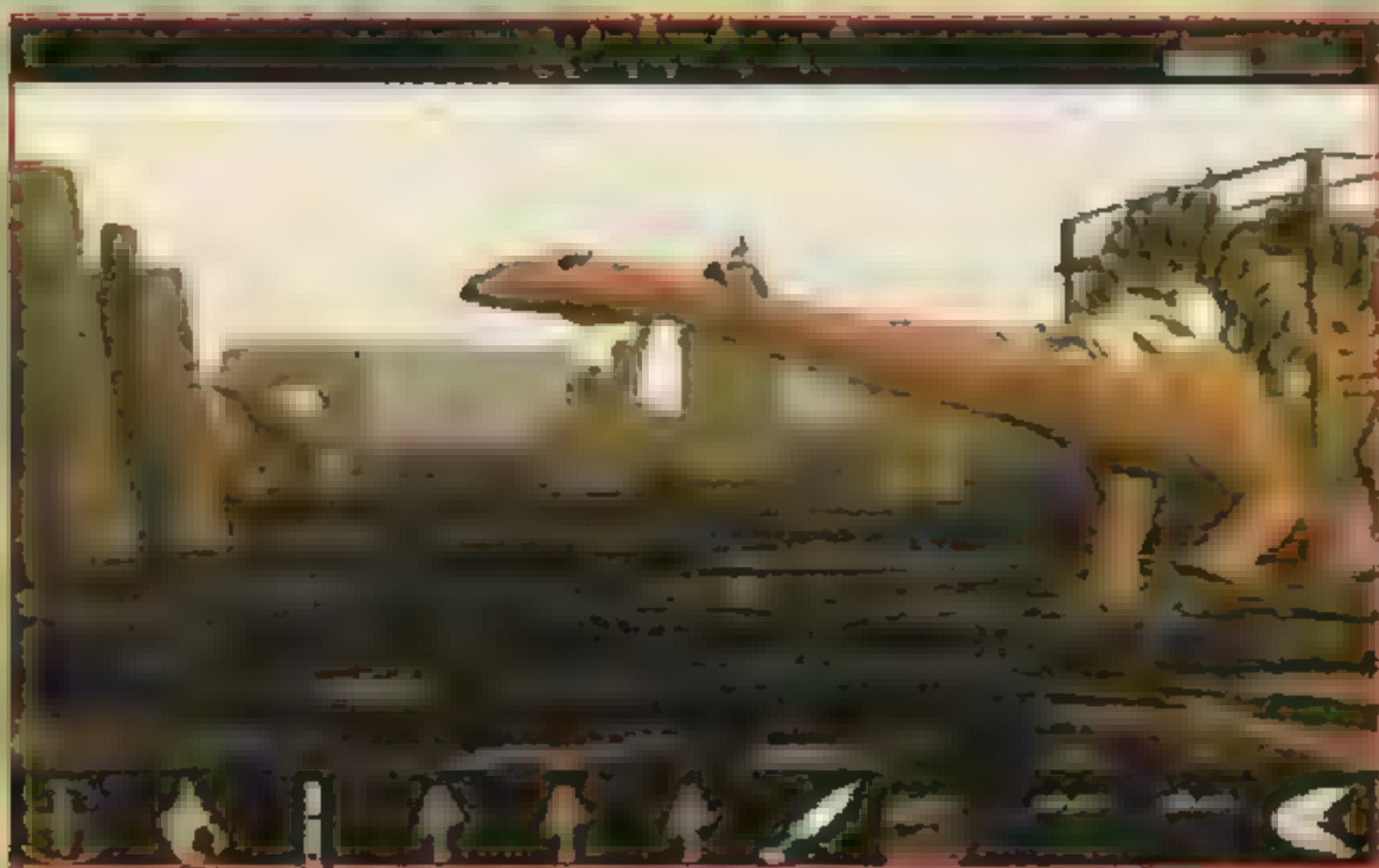
Od początku byłem świadkiem tych zdarzeń. Doradzałem młodemu księciu, zdobywałem dla niego informacje, byłem za przewodnika.

Po rozmowach z ojcem, mnichem i odwiedzeniu Eloï, Adam zdecydował się na potajemne opuszczenie murów Cytadeli. Droga zaprowadziła go do górskiej jaskini, gdzie zdobył nóż oraz muszlę. Używając tej ostatniej mógł otrzymywać alegoryczne podpowiedzi co do dalszego celu wyprawy.

# LOS

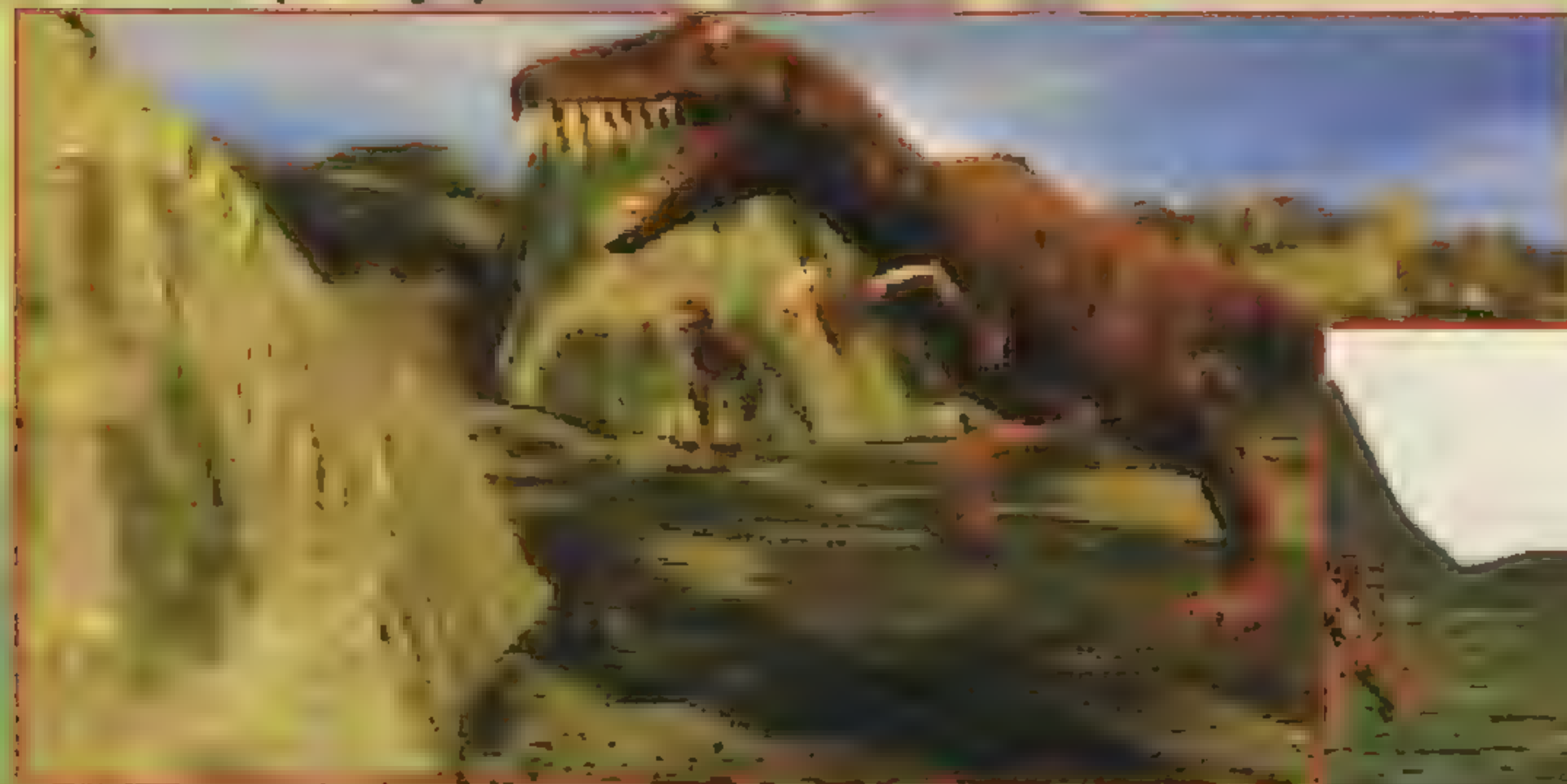
W Cytadeli Adam wziął od mnicha talizman, i zanim wszedł do komnaty Jabbera, wręczył go Dinie. Kiel został włożony w szczękę mumii i wtedy w nie odwiedzanej przez wieki komnacie odkryliśmy wyryte na skale inskrypcje. Zawarta w nich wiedza głosiła, że tylko w przypadku gdy ludzie i dinozaury zjednoczą swe siły, tyrania króla Moorkusa Rexa zostanie obalona.

Pryzmatu, który pozwala na widzenie więcej niż zewnętrznej istoty rzeczy, należało użyć na blyszczącej płycie w komnacie mnicha. I chwilę potem podjęta została historyczna decyzja: młody syn kró-



Dinozaury się w grobach przewracają, widząc jak cywilizacja konsumuje ich tragedię.

mogły przestąpić jej murów. Potomkiem Priama był Vangor, który za-



**CRYO'95**

PC: VGA, 98

PRZYGODOWA

80% 80% 90% 159,9

Grafika Dźwięk Wydanie Cena w zł. zawiera VAT



la zebrał drużynę, wraz z którą miał wyruszyć. Wśród nich byłem i ja.

## POPRZEZ KONTYNENTY

Pierwszą stacją naszej podróży była dolina Chamaar. Adam włączył tam do swej drużyny Thugga, w lesie napotkał Chong. Proces budowania cytadel na kolejnych kontynentach był podobny: najpierw należało odszukać w lesie grzyby (te większe spośród dwóch rodzajów), następnie nakarmić nimi brontozaury, potem pokazać im magiczny flet. Wkrótce potem w dolinie pojawiły się tyranozaury. Jedynymi istotami zdolnymi je pokonać w bezpośredniej walce były welociraptory, ale te znane były ze swego lenistwa. Był jednak pewien sposób, by je nakłonić do walki...

okazał mu kamień ze znakiem krzyża. Nie uwierzycie, ale przepłynęliśmy morze na drewnianych tratwach.

## JEST JAK W NIEBIE

Wylądowaliśmy w krainie Cantury. Szef tubylców, przypominający bardziej roślinę niż zwierzę Castra, wziął jako zakładniczkę Eve w zamian za Dinę. Odszukaliśmy ją w dolinie Tamary, trzeba było z pomocą tabliczki telepatycznie przywołać obraz tyranozaura Moorkusa. Dinę należało przewieźć do Castry, po zbudowaniu cytadeli w tej krainie, Adam zdobył kolejną maskę.

trzy instrumenty: dzwonek Adam dał mnichowi, Thugowi wręczony został bębenek, zaś trąbę Adam zatrzymał dla siebie. Cała trójka odegrała tyranozaurom z Shandowry serenadę, po której te poczuły słabość w nogach i pierzchy. Skalnemu plemieniu Castry Adam przekazał złotą rozgwiazdę, torbę pełną ziemi oraz kamień księżycowy.

## ZJEDNOCZENIE

W Cytadeli Mo znajdował się fresk z wizerunkiem tyranozaura. Adam wbił w niego miecz, poprzez korytarze labiryntu przeprowadziła wszystkich Shazia. Adam wziął pod pachy ogromne jajo i osobiście przetranszował je do Białego Łuku, gdzie zostało złożone. Castra zaszerwował specjalne zielsko, dzięki któremu Adam zdołał się przenieść do Doliny Mgieł – po uprzedniej śmierci, ma się rozumieć. Bóg wszystkich dinozaurów rozmówił się z Adamem. Mając pięć tabliczek, można było zaryzykować złożenie wizyty w legowisku Moorkusa Rexa. Adam wkroczył tam osobiście, my czekaliśmy na zewnątrz. Nie znam szczegółów, co tam zaszło, ale wiem, że króla tyranozaurów nigdy więcej nie widziano już żywego. Potem zgromadziliśmy się wszyscy w Białym Łuku. Miał rozstrzygnąć się los egzystencji wszystkich dinozaurów. Skorupa pękła, wewnątrz było puste. Nie było przyszłości dla dinozaurów.

Micz

Dystrybutor: zapowiada IPS Computer Group  
Aktualnie gra dostępna w:  
CD Projekt i Digital Multimedia Group

Tymczasem udaliśmy się do Uluru. Po zbudowaniu tam cytadeli i przepytaniu wodza miejscowych, Adam dowiedział się o istnieniu koczowniczego ludu Kobu zamieszkującego wschodnie tereny Koto. Po odwiedzeniu ich Adam zdecydował, żeby powrócić do Uluru. Rezydujący w grocie wódz Ulan poprosił o dostarczenie trzech rytualnych masek przodków. Podarował też artefakt niezbędny do zachęcenia welociraptorów do walki, najpierw jednak trzeba było zaspokoić ich chciwość, przynosząc im złoto znad jeziora w Chamaar.

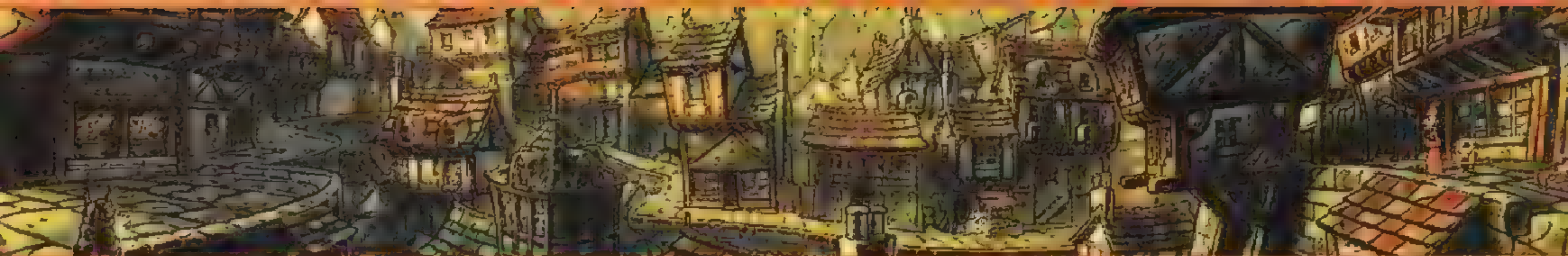
Od Kommali Adam otrzymał pierwszą maskę, triceraptopom podarował znalezione w lesie gniazdo, to które nie zawierało jajek. Przegoniwszy tyranozaury z Uluru, odwiedziliśmy Narrima, przywódcę żyjących w środowisku wodnym dinozaurów. Gdy zobaczył rodowy nóż władców Mo, zobowiązał się pomóc przedostać się do otoczonej morzami Doliny Rozpaczy. Adam uzyskał tam pomoc od Tahloomiego, najpierw

W kilku dolinach pojawiły się triceratopy, nasz przywódca musiał zagrać im na flecie melodię. Potem nadeszła wiadomość, że król Grzegorz przestąpił próg królestwa zmarłych. Balsamowanie miało się odbyć w jaskiniach w pobliżu Mo. Natychmiast powróciliśmy do Cytadeli, Adam wziął z sali tronowej róg, wręczył go Jabberowi. Ceremonię prowadziła kaptanka, poprosiła Adama o dostarczenie w przyszłości miecza. Pogrzeb odbył się w Cytadeli, a następnie ciało złożone zostało w krypcie.

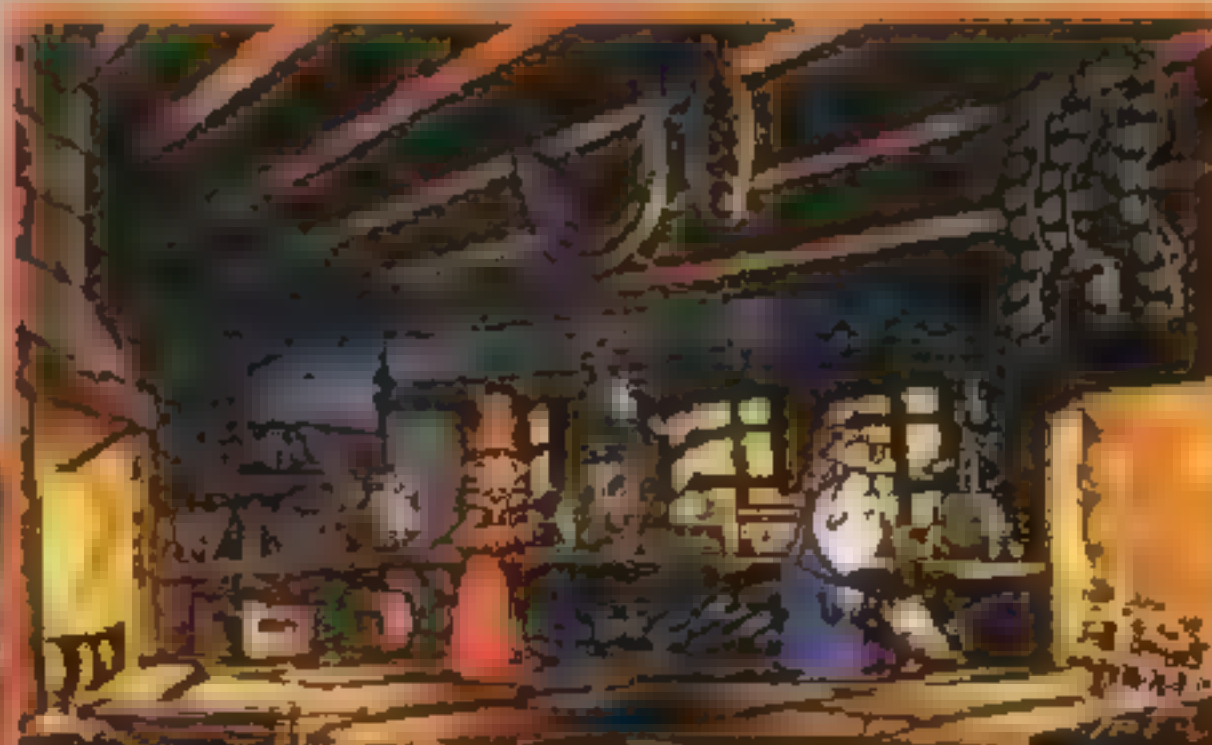
Dalszy szlak zaprowadził naszą grupę do Shandowry, położonej na północy Edenu bujnej krainy. Poznaliśmy tam siostrę Adama Shazię, wiodącą dotąd niemal pustelnicze życie. Wzniesiona została kolejna cytadela. Kaptanka z jaskiń teraz dopiero w zamian za miecz podarowała







czucia humoru, wyśmiewa wszystko co racjonalne, dodatkowo uwielbiając drwić ze śmierci. Łączy pozornie naukowe spojrzenie z wyświechtanymi schematami fantastyki i jednocześnie kreśli bardzo barwny świat, w którym wszystko jest na opak w stosunku do naszej rzeczywistości.



Na takiej bazie powstała najlepsza jak na razie w tym sezonie przygodówka. Grafika DISCWORLD w swojej klasie nie ma sobie równych. Plansze składają się nawet z pięciu ekranów, otoczenie żyje – w rzecce skaczą ryby, z kominów sączy się dym, fruwały ptaki, motyle. Zadziorny Rincewind i inne postacie wykonują mnóstwo dodatkowych czynności, i gdy się widzi wiele animacji (najlepszy był Bagaż naszpikowany strzałami), można boki zrywać. Tematy muzyczne są bardzo zróżnicowane i miłe dla ucha. Najważniejsze są jednak logiczne zagadki, tak że po odkryciu właściwego rozwiązania nie krzyczy się: „Co za głupi pomysł!”, ale „Jak mogłem na to wcześniej nie wpasć!”.

W grze występuje cała masa sprytnych zmyłek. Warto zwrócić uwagę, że akcja nie jest liniowa – od razu na początku ma się dostęp do większości lokacji, potrzebne do ukończenia danego aktu czynności można wykonywać równolegle. Widać, że wymyślający scenariusz ludzie to profesjonaliści w każdym calu, którzy

stworzyli dzieło na miarę SECRET OF MONKEY ISLAND. Jedynym uchybieniem jest spora ilość „chochlików” (Anglicy mówią na to „bugs”) występujących podczas gry. Niektóre postacie czasem znikają, również kilka innych rzeczy obnaża programistyczne luki (spróbujcie w czwartym akcie ponownie ustawić drabinę przy szopie). Gra potrafi się nieraz zawieszać. Powyższe uchybienia nie przeszkadzają jednak oczywiście w pomyślnym zakończeniu przygody.

Z 50 MB wersji dyskiekowej całość idzie w istotę gry. Koniecznie czytajcie wszystkie dialogi, gdyż są one szczerze śmieszne (ta gra aż się prosi by ją spolonizować). Wersja CD-ROM posiada dodatek w postaci digitalizowanej mowy, głosów używają postaciom aktorzy, m.in. komik z Monty Python Eric Idle (jako Rincewind), czy John Pertwee. Mówiąc krótko: DISCWORLD pozwala doskonale bawić się przez wiele godzin – co chwila jest się świadkiem nowych skeczy i nawet w przypadku gdy nie wie się co robić, wściekłość zwyczajana jest przez ciekawość. Sto godzin urozmaiconej zabawy to stuprocentowe zwrócenie się zapłaconych za grę pieniędzy. Dla fanów przygodówek ukończenie DISCWORLD powinno być świętym obowiązkiem.

#### SLABO WYREGULOWANA MAGIA

Pora zwlec się z pryczy, bo za oknem już prawie południe. W głowie brzęczą jeszcze odgłosy wczorajszej awantury. Zdaje się, że obiecałeś zlokalizować kryjówkę jakiegoś smoka. Poza tym nic więcej nie pamiętasz. Z szafy wyjmij sakiewkę, po zejściu na dół zamku do małej komórki wrócisz tu z miotłą, żeby spędzić drzemający na szafie Bagaż. Bagaż ma

żywiolową naturę i ani śladu mózgu, ale okaże się przydatny aż do samego końca przygody. Ma ostre zęby i dużo nóg, czasem zdradza nawet oznaki procesów myślowych, a tak w ogóle to jest bezgranicznie wierny swemu mocodawcy. Naczelnny Czarodziej Ankh-Morpork – Arcykanclerz, którego znajdziesz na pierwszym piętrze w komnacie z lewej, wyjaśni szczegóły twojej misji.

Będziesz musiał skierować się do biblioteki, gdzie wręczywszy małpie banana otrzymasz księgę, którą zanieś czarodziejowi. Niby zdolny z niego sztukmistrz, ale do produkcji magicznej różdżki potrzebuje aż sześciu substratów!

Na pierwszy artefakt natkniesz się w jadalni. Zamień miotłę na pałeczkę, którą ma w posiadaniu starszy pan na wózku. Wyjdź na świeże powietrze i rozmów się z odpoczywającym na ławce adeptem sztuk magicznych, po czym otwórz bramę. Wychodząc zabierz żabę, zaś na zapleczu uniwersytetu zaopatrzyć się w worek nawozu. Na rynku stoi stragan, z którego zabierz pomidor. Ciśnij nim w tkwiącego w dybach nie-

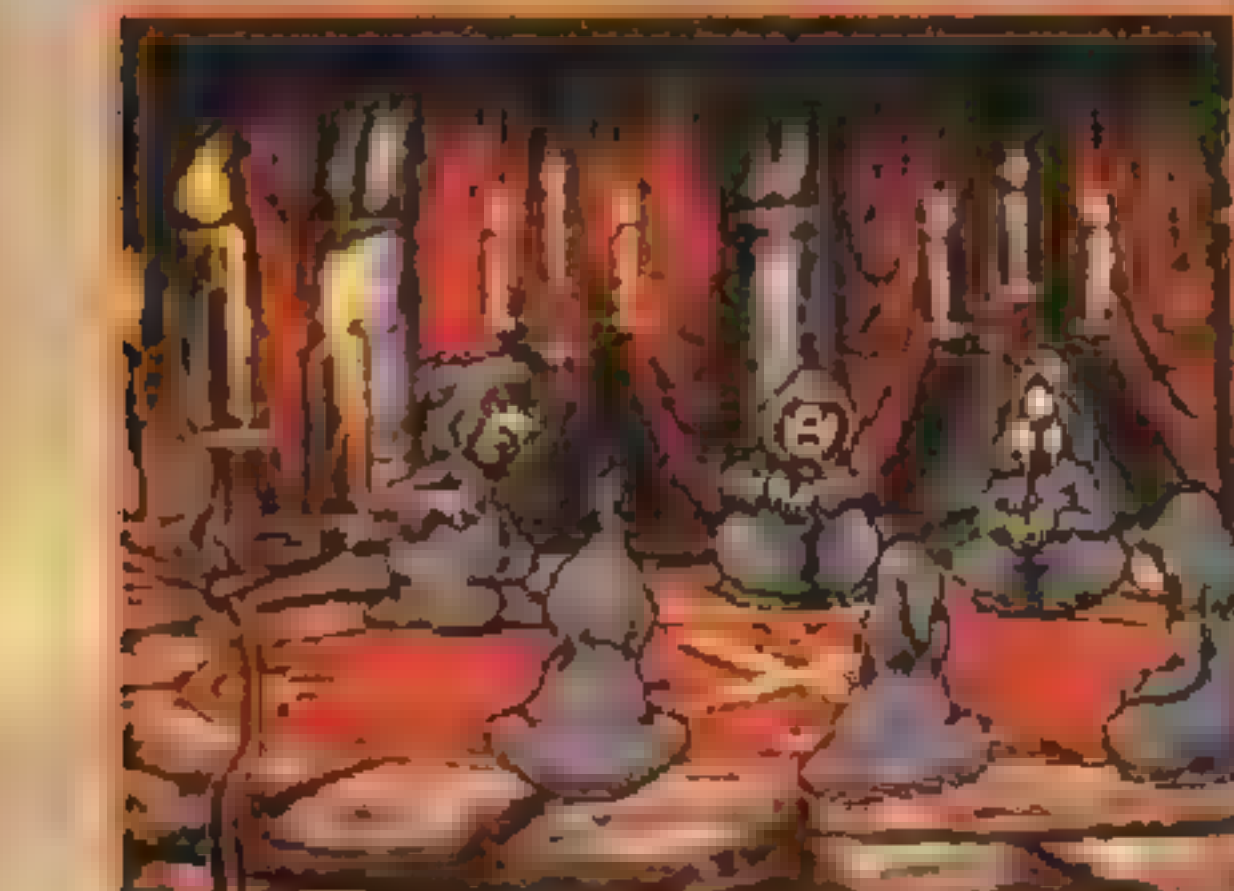
# DIS

szczęśnika, po wzięciu następnej sztuki poszukaj na ziemi spacerującego robaka. Zapoznaj się z kiśniejącym pod wieżą urwisem, a wówczas ten przedstawi ci w skrócie vademecum kieszonkowca. Testowanie nowych zdolności przeprowadź

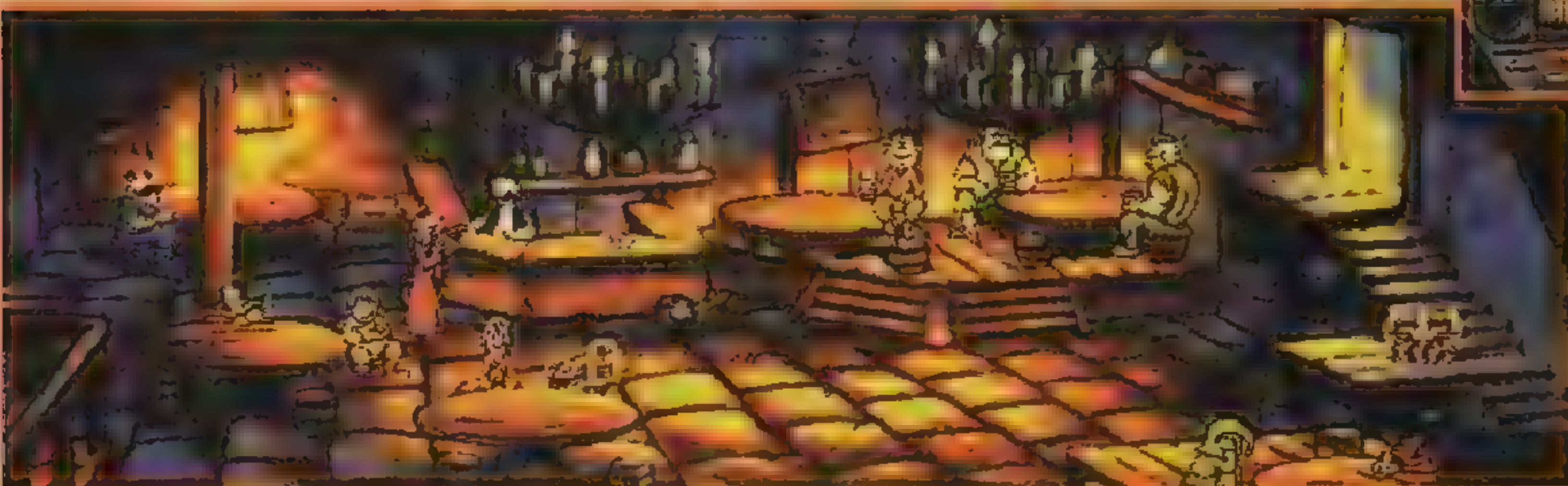


w zakładzie fryzjerskim. Przepytaj siedzącą na fotelu klientkę, przyjrzyj się rolice, którą ma na głowie. Fryzjer włoży po chwili rolickę do kieszeni i gdy go zagadasz, nie spostrzeżesz nawet jak ją wyjmiesz.

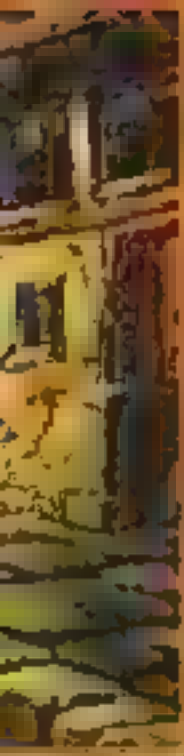
Ze sklepu z zabawkami wynieś swój liny. Rozmowa z pałacowymi



Sporo ostatnio było narzekania na kolejne ukazujące się przygodówki. W tej czegoś brakowało, tamta byłaby nawet dobra, gdyby nie katastrofalny sterownik, jeszcze Inna zawierała absurdalne zagadki. I wtedy właśnie zaatakował DISCWORLD. Gra oparta została na prozie angielskiego pisarza fantastyki Terry'ego Pratchetta. Szerzej o Mistrzu i jego twórczości piszemy w KGB. Pratchett reprezentuje cyniczny typ po-







z niego przyjrzy się aparatowi, zwolnij migawkę i spróbuj pochwycić diablaka. Ten ucieknie, po czym schowa się w dziurze pod uliczną rynną. Ty zaś zrób z posiadanej linki uprząż robakowi

gł, ale najprawdziwszym ogniem o temperaturze pieca hutniczego. Półżywy ze strachu rozpoczynasz drugi akt.

## CZARODZIEJE I CUDOTWÓRCY

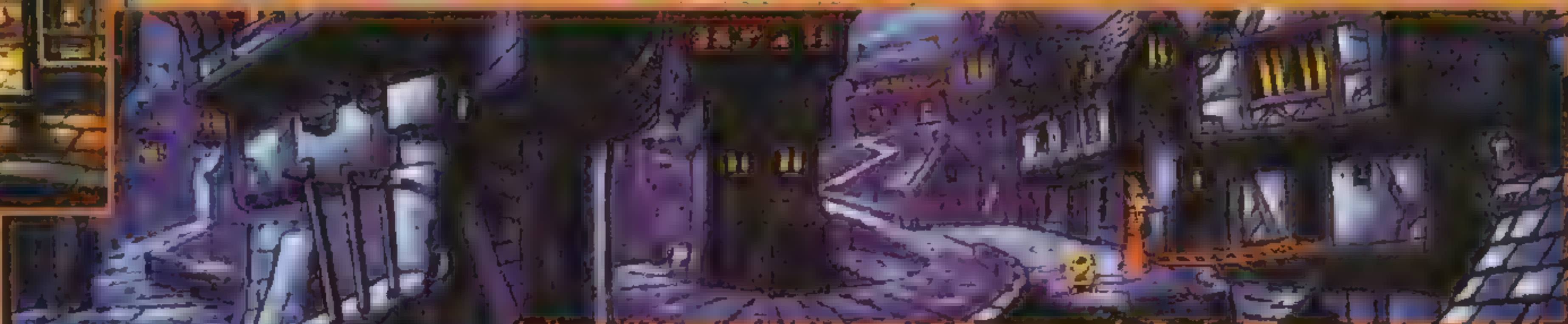
W dzisiejszych czasach roi się od potrafiących nowocześnie myśleć



*Za grafikę nominujemy Discworld do Oscara w kategorii przygodówek*



strażnikami spro-  
wokuje ich bójkę.  
Z królewskiej ta-



# SCWORLD

zienki weź lustro. Skacząc do położonej na południu Ankh-Morpork stajni zaczerpnij worek zboża. W alei przy pałacu znajduje się wmurowana w bruk kłapa. Postój na niej przez chwilę, a zostaniesz katapultowany na dach kamienicy. Można stąd przejść na wieżę. Tylko nie zlec na dół, gdy pojawi się chudzielec z pustymi oczodołami, specjalista od kosi. Założenie na końcówkę masztu lustra zwabi na wieżę smoka. Uzyskasz wypalony w szkłe jego

o d d e c h .  
Z dachu  
zrzuć jeśz-  
cze drabinę,

i wykorzystawszy go jako przynętę, złap uciekiniera.

Nie zaszkodzi zajrzeć do położonego na rynku psychiatryka, skąd zabierz siatkę na motyle. Na tyłach Niewidocznego Uniwersytetu przystawiona do okna drabina pozwoli dostać się do środka. Patelnia jest twoja. Teraz czas zanieść czarodziejowi wszystkie przedmioty.

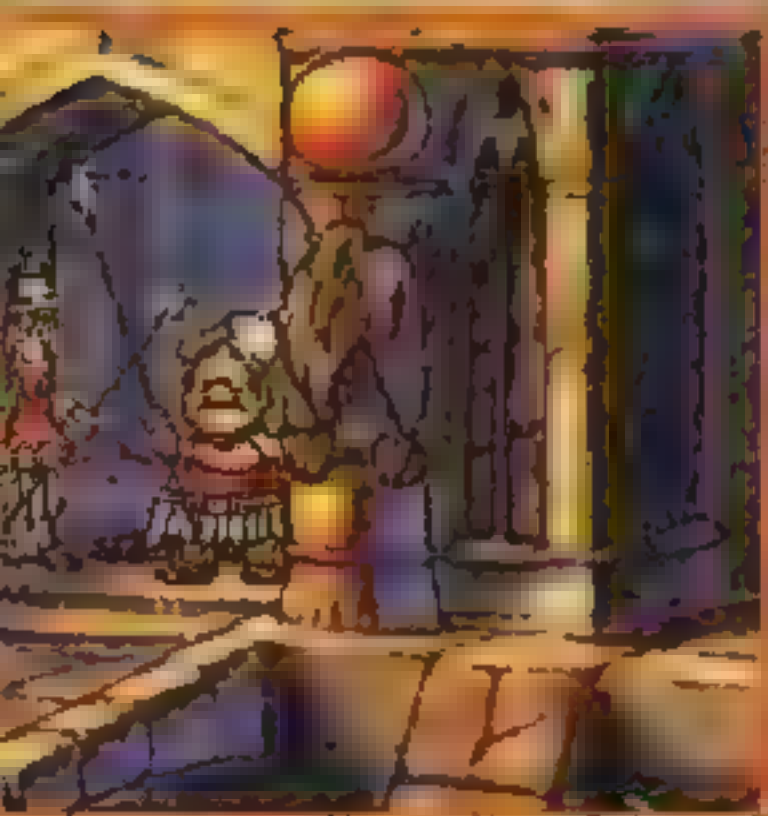
Z różdżką prosto spod igły wyjdź na miasto. Dobrze szukaj w południowej części – gdy różdżka zacznie pulsować, natkniesz się na stodołę. Czym prędzej z niej czmychniesz, gdyż smok posługuje się nie jakąś tam podrzędną ma-

bestii. Nawet Wielki A'Tuin, ociążały żółw Dysku, posadzany był o skoki w bok z dorodnymi przedstawicielkami swego gatunku. Także Bagaż, mimo że intelekt miał rzędu temperatury pokojowej, potrafił wyczyniać całkiem rozumne sztuki. Nie chcąc być przez nich zawstydzany, musisz, panie Rincewind, ostro wziąć się do roboty.

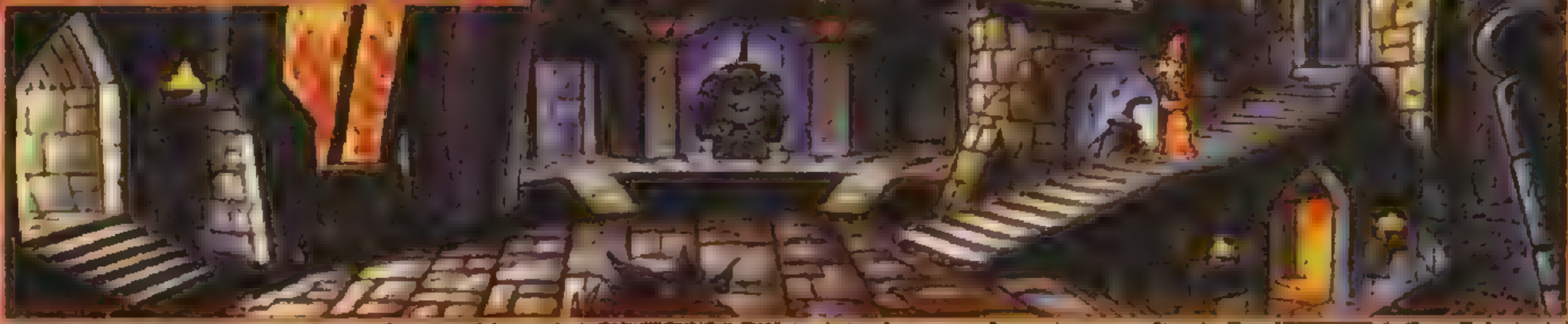
Ze stodoły weź śrubokręt. W bibliotece przekaż cały zapas złota niepewnie wyglądającemu typowi, a w zamian otrzymasz złoty banan, który podaruj małpie. Otwarte zostaną wrota L-Przestrzeni, przez które przedostaniesz się do przeszłości Ankh-Morpork. Zaczaj się za węglem i poczekaj aż nadejdzie złodziejaszek. Potem przesuń książkę w regale i przez tajne przejście w szafie wyjdź na zewnątrz. Z witryny położonego na rogu ulicy sklepu weź dzbanek. Złóż wizytę w knajpie i po spojrzeniu na umieszczony za plecami ochlapusa obraz przywłaszcz sobie jego szklankę, co zrodzi tęgie mordobicie. W parku zatkaj żabą paszczę drzemającemu na ławce, zatrzymawszy ciąg powietrza, zdolasz pochwycić w siatkę motylka. Przystaw

przed wejściem drabinę do bębena, dzięki czemu zdobędziesz pałeczkę.

Powróciwszy do teraźniejszości, weź z oberży prześcieradło oraz środek pieniący. W karczmie rzuć okiem na zielony drink, zamów jeden, weź szklankę oraz zapalki. Tymi ostatnimi rozświetlisz mrok



którą pochwyci Bagaż, i przez okno powróć na ulicę. U alchemika wsypanie do flaszki odrobiny zboża spowoduje niezłe zamieszanie, korzystając





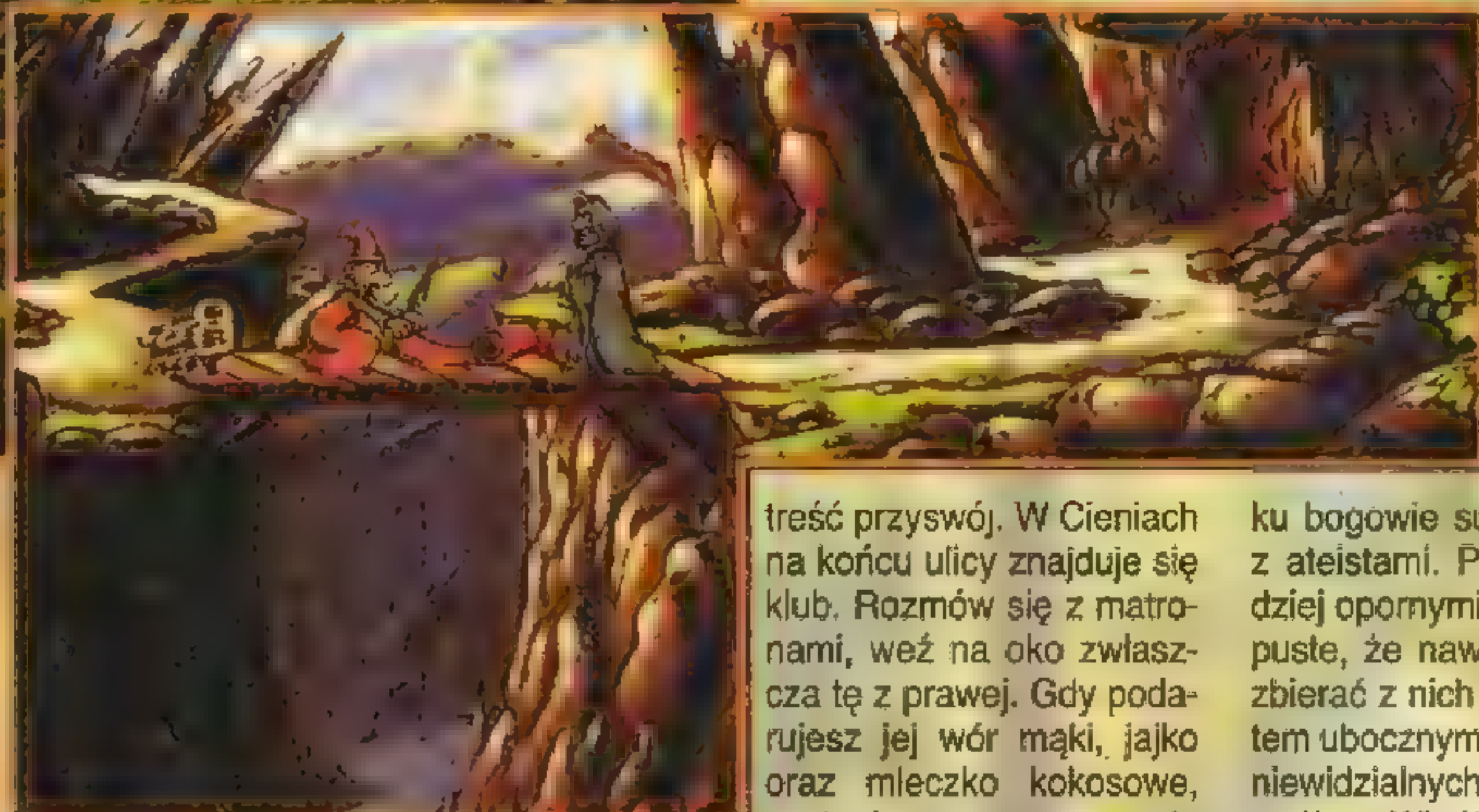


w komórce w Niewidocznym Uniwersytecie, zabierz krochmal. W jadalni przywal pałeczką w gong, z ławki na zewnątrz skubnij nieświeże śliwki. Nie zapomnij o wzięciu worka mąki z kuchni. Zaś z zaplecza uniwerku tym razem wytaszcz kubel śmieci.

W przeszłości skieruj się do obierzy. Narzuć prześcieradło i postraszyć śpłocha, przyjrzyj się stojącemu przy łóżku pudełku z biżuterią oraz obrazowi. W karczmie w terażniejszości przestuchaj dokładnie przestraszonego jegomościa, ów poskarży się, że dręczą go spirytualne wizje. Odwiedź go jeszcze raz w przeszłości, teraz zdołasz otworzyć pudełko, w którym spoczywa przepustka. W terażniejszości udaj się pod bramę Ankh-Morpork. W skrzyni znajduje się beczka z prochem oraz dynamit. Okaż przepustkę strażnikom. Wreszcie pełna wolność!

Znalazłszy się nad Krawędzią Świata (północ mapy) zdejmij latarnię z podpórki, potrząśnij palmą, zrzuć kokos chwyć w siatkę i przebij śrubokrętem. Udaj się też nad przepaść, gdzie Bagaż rozsarpie krzyżówkę kurozaka z dinozaurom. Po zejściu wzbogacisz się o piórko oraz jajko. Wśród ciemnego lasu, w chacie więdźmy, kremem z kotła napełnij dzban.

Po powrocie do przeszłości zasadź się jeszcze raz w bibliotece i gdy zakapturzona postać dokona kradzieży, pójdź w ślad za nią i zaczekaj aż uda się do kryjówki. Powtórz tę czynność, ale tym razem udaj się wcześniej na miejsce, przekręć rynnę



przy drzwiach, żeby polepszyć przepływ dźwięku. Przy pomocy przystawionej do rynny szklanki podsłuchasz rozmowę, w tym tajne hasło.

Wpuść motylka pod latarnię przy rogu ulicy. Przejdź przez L-Przestrzeń, ze sznurka przy straganie rybaka zdejmij suszącą się szatę. Po powrocie do kryjówki, przebrawszy się, poproś o możliwość uczestniczenia w seansie, podczas którego magiczne rezonansy o mały włos nie wycisną ci mózgu uszami.

Złóż odwiedzin rybakowi. Sznurkiem zwiąż wyłożoną na ladzie ośmiornicę, wrzuć ją do klozetu i włóż tam trochę kremu. Gdy teraz podrzucisz rybakowi do kawioru śliwkę, ten uda się do świątyni spokoju, gdzie spotka go niespodzianka. Korzystając z jego omdlenia, zabierz złoty pas. W psychiatryku zdołasz się wreszcie dopchać do lekarza, po wizycie otrzymasz dwie karteluszki aż czarne od kleksów. Wpadnij tam raz jeszcze i porozmawiaj z oczekującą dziewczyną, od której dostaniesz autograf. Na rynku handlarz podaruje ci ciastko, które dostarcz pracującemu tuż obok przy maszynierii głupełowi. Ten szybko złamie sobie ząb i będzie potrzebował dentysty. Gdy fryzjer zobaczy kartkę z autografem, natychmiast się ulotni, co umożliwi własnoręczne przeprowadzenie stomatologicznego zabiegu.

Karteluskę z kleksami przedstaw pałacowym strażnikowi. Nie namyślając się wysyp bufonowi na głowę śmieci z kubła. Gdy ów pójdzie wziąć kąpiel, dosyp do wanny nieco środka pieniącego, a następnie podbierz czapeczkę. Wychodząc pogadaj



z oczekującymi na audycję, zainteresuje cię zwłaszcza wiadomość, że w Cieniach widziano złodzieja.

Wróć do L-Przestrzeni, na drzwiach toalety odnajdziesz grafitti, którego

po prawej książkę zamień okładkami z księgą magiczną (kliknięcie jedną na drugą) i wstaw tę pierwszą z powrotem na swoje miejsce. Poczekać aż przywlecze się złodziej. Efektem zmiany przepisu okazały się metry sześciennego żółtej brei, którą jedynie jakieś zakłęcie z repertuaru Arcykancлера zdołałoby uprzątnąć. W dobrym humorze wchodzisz w trzeci akt.

## PROFANATOR ŚWIATYN

treść przyswój. W Cieniach na końcu ulicy znajduje się klub. Rozmów się z matronami, weź na oko zwłaszcza tę z prawej. Gdy podarujesz jej wór mąki, jajko oraz mleczko kokosowe, zostaniesz wpuszczony do przybytku. Czym prędzej wyskocz na zewnątrz, bo magia z pewnymi sprawami dość mocno się kłóci. Masz jednak kałesony, z którymi biegnij na rynek. Zobacz jak urwis przybija staruszkowi piątkę, gdy skończy podaruj mu kałesony. Stanik przyczep do drabiny, za chwilę zobaczysz po co. W Cieniach przybij malarzowi piątkę, a ujrzyś w swoim inwentarzu kielnię. Drabinę przystaw do szopy po prawej, ci-chutko wślizgniesz się do wnętrza. Tam połaskocz piórkiem złodzieja i odbierz mu klucz.

Do sklepu z zabawkami dostarczono lalki, przyda ci się jedna sztuka do zatkania komina. Na dole u alchemika włóż do paleniska beczkę prochu i doczep do niej linkę. Jej koniec wystawać będzie z rynny, podpal go. Tym sposobem do przepastrych czeluści Bagażu trafia poślaczana miotełka. To już ostatnia z sześciu rzeczy, na które polowałeś, teraz zanieś je wszystkie smokowi. Ten zbeczelniej i zapowie, że nie ma zamiaru wynosić się z Ankh-Morpork, a w jego jadłospisie na najbliższą dobę umieszczonych już zostało sześciu delikwentów i ty jako siódmy. Masz lodowatą pewność, że coś z tym trzeba zrobić.

Pogadaj z handlującą na rynku więdźmą. Najpierw da ci dywan, gdy ją zdołasz zagadać po raz drugi, zdobędziesz magiczną księgę, którą rozłożyła na straganie. Wejść do L-Przestrzeni. Wyjętą z regału

W świecie Dysku bogowie surowo rozprawiali się z ateistami. Po walkach z co bardziej opornymi pozostały ziemie tak puste, że nawet Śmierć nie mogła zbierać z nich swych plonów. Efektem ubocznym były też morza pełne niewidzialnych ryb i telepatycznych małży. Wkrótce i ty wejdiesz w konflikt z Najwyższymi. Na razie jednak kup na kredyt od handlarza papierową torbę, w której siedzą pijawki. Ze straganu weź jajko, z ziemi zaś wążaającego się węża. Jest nazbyt ruchliwy, dlatego posyp go krochmalem i zanurz w nawozie. Dziwnym trafem zaczniesz przypominać pałeczkę, z czego skorzystaj aby podmienić węża na trzonek miotły, który dzierży starszy mag na wózku. Przedłuż nim siatkę na motyle. U fryzjera zaopatrzyć się w książkę przyjąć oraz sekator. Pałacowych strażników pozbędziesz się wręczając im drugiego kleksa, a następnie pijawki.



W lochu leży sobie szkielet, którego właściciel zszedł już grubo ponad rok temu. Dotknij go, a zdobędziesz kość. Z pałacowej wanny zabierz szczotę. Konwersując z alchemikiem spowodujesz, że ów opuści pracownię, dzięki czemu będziesz mógł wziąć aparat. W Cieniach w szopie natkniesz się na torbę, w której spoczywa nóż. Wzięta z kuchni Niewidzialnego Uniwersytetu łyżka pozwoli zdrapać sadzę znajdującą się w miejscu, gdzie wcześniej stał malarz. Mając już sadzę w inwentarzu, zbadać ją, a rozsypie się na proszek. Będąc już tu zagadaj z matronami. Z komnaty Naczelnego Czarodzieja zgarnij kapelusz, z którym podążaj nad Krawędź Świata i tam umieść go na podpórce.

Pora się napić. W knajpie przyuważysz zielony drink, a zamówiwszy go u barmana wejdiesz w posiadanie robaka. W siedzibie Bractwa dadzą ci porcję ciasta. Wpadnij



do lochu, gdzie przywiąż robaka do linki i połóż go jako przynętę przy dziurze, tuż obok celi. Złapaný szczur po bliższej inspekcji okaże się być diablikiem, zamontuj go wewnątrz aparatu do robienia obrazków.

Przed udaniem się z wizytą do oberży umocz kość w kleju, który znajdziesz w sklepie z zabawkami. Lepka kość zatka paszczę pieska, dzięki czemu zdołasz nawiązać pogawędkę z marynarzem. Przynieś mu od oberzisty jednego.

W przekwalifikowanym na agencję aktorską psychiatryku pokaż księgę przyjęć wschodzącej gwiazdce, ta odpłaci ci autografem. Z położonej w lesie studni zaczerpnij do dzbanka trochę wody, następnie śrubokrętem odkręć korbę. W oberży dodaj mydło do wody. Po człapawszy do stajni przyjrzyj się zderzakowi oślego powozu, nabrane na szczotę mydliny pozwolą oczyścić ją z brudu. Z jednej części zderzaka odczytasz adres rezydencji lady Ramkin, zaś z drugiej numer identyfikacyjny tegoż powozu.

Od rybaka pożycz obrazek ośmiornicy. Idź do rezydencji, gdzie zapukaj do drzwi frontowych i gdy pojawi się właścicielka posiadłości, ucieknij ścieżką na tyły jej domu. Stamtąd zabierz niebieską wiankę, smycz oraz gwóźdź. Warto ponownie odwiedzić wiedźmę.

W jej chacie spojrzawszy na walającą się na ziemi welnę odkryjesz przejście. Owce przystroj wianką. Wykonaną aparatem fotkę opraw w ramę obrazu ośmiornicy. Do inwentarza włącz młotek.

Nożem rozetnij gumowy pasek maszyny, przy której pracuje głupol. Wskocz na dach kamienicy i tam wykorzystaj nóż do odcięcia chustki przytrzymującej drabinę. Po zejściu na dół będziesz świadkiem twardego lądowania reprezentanta sławnych ninja. Słownie przekaż mu numer oślego powozu. Osiol trafi w umieszczone na rynku dyby, nic więc nie stoi na przeszkodzie, żeby sekatorem odciąć mu ogon. Przekomarzanie się z mary-

narzem sprawi, że ów podaruje ci wreszcie swój gwizdek, z którym udaj się nad Krawędź Świata. Tam skorzystawszy z niego przywołaj papugę, rzuć jej podpaloną łaskę dynamitu i przy pomocy siatki wyciągnij z przybrzeżnych wód. Po odstawieniu jej do właściciela będziesz musiał powrócić jeszcze nad Krawędź i po wyciągniętej z kapelusza linie zeskoczyć na skorupę Wielkiego A'Tuina. Leży tam mały świecący przedmiot, to właśnie zagubiony gwizdek, który odnieś marynarzowi. Ten wreszcie zdradzi, że jedyną osobą zdolną zrobić tatuaże jest fryzjer. Złóż mu wizytę w lesie, okaż księgę przyjęć i odwiedź go w zakładzie. Zostaniesz skierowany do urwisa, który poproszony o oddanie kalkomanii

mówności. Wpadnij do knajpy i w belkę przy stole blagiera wbij gwóźdź, a następnie zawieś na nim portret owcy. Podczas rozmowy z blagierem wlej mu do kufła trochę eliksiru. Dowiesz się o lokalizacji górskiej przepaści. Podczas dyskusji ze strażnikami wybierz sześć przedmiotów (oprócz majtek i okularów Zorro), wtedy zaskarbisz sobie ich przychylność.

Nad przepaścią wisi most. Rozłóż na nim dywan, wtedy nastąpi wodowanie mnicha. Znajdziesz się o dwa kroki od podziemnej części Świątyni Offlera. Bogowie bardzo nie lubią, gdy ktoś przybywa do tej jaskini. Naprzeciw położona jest ścieżka zdrowia, na której wciąż znajduje się

wielu biegaczy, tyle że martwych. Jako przewodnika wybierz Bagaż, załóż mu smycz, zaś sobie oczy prześłoń zdjętą z wieszaka bandaną. Przy piedestale do sakiwki zaczerpnij piasek i zamień go miejscami z talizmanem.

Z rozmowy ze strażnikami dowiesz się, że w górach znajduje się kopalnia krasnoludów. Mają tam i kowala, który w zamian za reperację miecza zażąda czegoś do zwilżenia gardła. Wpadnij do knajpy, zaczep barmana. Ten poskarży się na plagę lisów, które załęgły się w piwnicy. Pomoże ci Strach ukryty za drzwiami oberży. Najpierw musisz je odkręcić śrubokrętem, potem dogłębnie porozmawiać z delikwentem. Nie przejmuj się, że Bagaż skrzypi zawiasami na widok Stracha. Gdy Strach dokona inwazji na oberżę, udaj się w ślad za nim. W piwniczce zaczerpnij trochę wina Eldberry do pustego kufła, który to uzyskasz od barmana prosząc o coś do picia. Osobiście zanieś wino kowalowi, bo Bagaż to kawał opoja. Mając już zreperowany

miecz przystąpisz do pojedynku ze smokiem. Czary z gwizdem przeciwały powietrze, ale smok jak siedział, tak nadal siedzi na rynku. Zdegustowany jego odpornością przygotowujesz się do czwartego aktu.

### SMOK. SMOKOWI RÓWNY

Droga do nieśmiertelnej sławy jest już bardzo krótka. Zza pończochy eksponowanej na kamieniu w charakterze przynęty lady Ramkin wydobędziesz klucz, pędź do rezydencji. Na jej tyłach otwórz drzwi od komórki. Uparcie musisz brnąć naprzód, aż wreszcie zdołasz przekroczyć niebieską płamę na ziemi.

Zabierz smoka Mambo, którego naładuj następującymi materiałami: dynamitem oraz osobną zapaloną łaską dynamitu, kremem z kotta wiedźmy, rozżarzonymi węglami z paleniska w kopalni krasnoludów. Podczas pojedynku ciśnij w smoka ciastkiem. Dwa smoki odlecą wtedy w siną dal. A życie w Ankh-Morpork, położonym na kolorowym dysku, który z kolei umieszczony jest na grzbietach czterech słoni, które to stoją na skorupie Wielkiego A'Tuina, spokojnie toczyć się będzie dalej.

Micz

Dystrybutor: LiComp

**PSYGNOSIS'95**

PC: VGA, 50

PRZYGODOWA

100% 100% 100% 103,70

Gratka Czwiek Moduś Cena w zł. zawiera VAT







## FORGOTTEN SHRINE OF NEFETI

– Harują tu lubiące wilgoć żabki i węże, które są dość niebezpieczne, gdyż używają jadu. W przypadku ukąszenia pomoc może jedynie czar

clerica NEUTRALIZE POISON. W tym jak i w innych labiryntach, kluczowe artefakty spoczywają na stolikach. Znajdziesz ANHKTEPOT SEAL QUARTER, HELM OF TELEPATHY oraz dwa EYE OF NEFETI. Blisko wejścia zastaniesz zagubioną podróżniczkę, zapiekuj się nią i odpraw do Muhar.

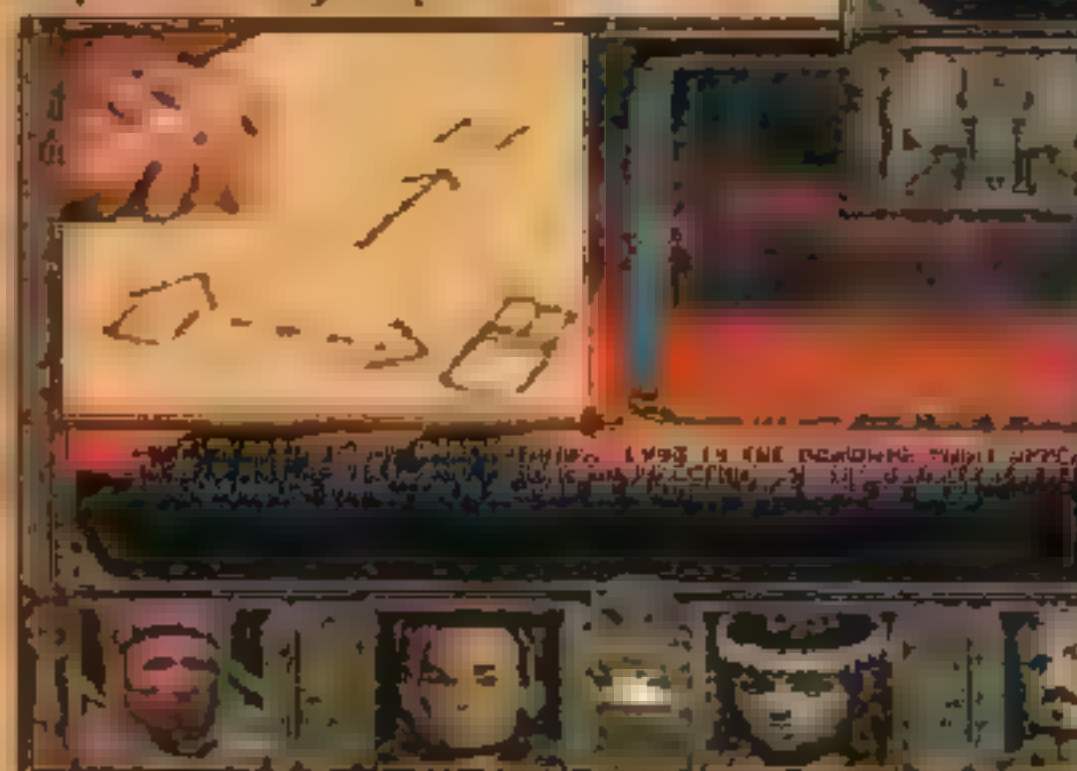
## TEMPLE OF SET

– Położona na południu świątynia obstawiona jest przez stadko bestii. Wewnątrz czeka niezliczona plejada węzowatych; wspieraj się bardzo skutecznym w tym przypadku czarem SUMMON INSECTS (trzeci poziom doświadczenia clerica). W komnatach czai się też oddział srogich rębajłów Dark Naga, którzy nie dysponują jadem, tym niemniej trzeba zadać im dużo ciosów. Z centrum górnego

że nieszczęścia nie opuszczają Har'Akir, póki ci dwaj ponownie nie staną naprzeciw siebie. Przypadek sprawił, że Thumult bawił kiedyś przejazdem w tych stronach. Uśmiech od razu zniknął mu z twarzy. Zobaczywszy jak morderczą pracę trzeba by wykonać podczas uwalniania tego królestwa – a że o znalezieniu sponsora nie mógł nawet marzyć – postanowił wykonać honorowy odwrot. Z tym nie było jednak łatwo, bo do nozdrzy Thumulta szybko dotarł fetor nadciągających zombie. Krasnolud wziął głęboki oddech, po czym leniwie wyciągnął sił z pochwy. Splunął, przejechał kilka razy osetką po kłindze i już po chwili krocił nią pierwszych w kolejce. Wiedział, że żadnej kasy za to nie dostanie, ale jakoś tak wciągnął go ta robota.

## DESERT OF HAR'AKIR

– Granice pustyni wyznacza niemożliwa do sforsowania czerwona ściana Ra. Podczas odpoczynku niezbędne jest posiadanie zapasu wody bądź czaru CRE-



ATE WATER. W składzie drużyny powinien być mag, którego czary FIREBALL i MAGIC MISSILE bardzo skutecznie niszczą większość fauny zamieszkującej Har'Akir.

– Idź przed siebie aż dotrzesz do niewielkiej chaty. W środku zastaniesz niemą wieszczkę, która nakreśli na piasku znak. Udaj się na wschód, gdzie napotkasz clerica Trajana Khet. Wciel go natychmiast do drużyny. Kawalek dalej jest studnia. Okoliczności zmuszają do oczyszczenia jej okolic z sępów i pustynnych zombie. Na razie nie zapuszczaj się na dół.

– Zmierając na północ, ujrzysz miasto. W Muhar można uzupełnić w chatkach zapasy. W położonym na południu domostwie mieszka Piotra, złodziej godzący się na przyłączenie, jeśli uprzednio okaże mu się VISTANI DAGGER. W innym domu zastaniesz rodzinę, dziewczynka ucieknie, później ją ponownie spotkasz. Znajdziesz też ROYAL BU-

RIAL HALL TELEPORT KEY, jeden z artefaktów ułatwiających szybkie przemieszczanie się po Har'Akir. Oczekujący w centralnej części miasta włóczęga ma do zaoferowania mapę pustyni. Wróć na południe, do studni.



kwitnącą oazą. Przyciski otwierające niektóre przejścia umieszczone są w ścianach, wyróżniają się nieregularnym kształtem. Z białym kotem nawiążesz dialog, jeśli skorzystasz ze SPEAK WITH ANIMALS. Z cieniem rozpraw się przy pomocy czarów, bo stał go nie ruszy. Znajdziesz FELINE FIGURINE. Na wschodzie w komnacie z zielonymi oparami spoczywa MASK OF HATHOR. Założona daje magowi dodatkową moc.

– Dziewczynkę odtransportuj do Muhar, kapłanowi podaruj WATERING URN. Otrzymał klucz pozwoli zejść do UNDERGROUND CHAMBERS. Wejdą ci w drogę Caterwauls oraz całkiem przyjemne ogniowe żuki – usuwaj je jak leci. Złotym statuiom należy przedstawiać figurki; każdy z posągów alegorycznie odpowiada, o którą chodzi. Wprzód wykorzystaj tę z kotem, potem eksplorując poziom dokopiesz się do kolejnych (JACKAL, LION, FALCON, VULTURE, SCORPION). W ręce ci wpadnie scroll SECRET OF SPHINX, oddaj się jego lekturze. Odnaj-



dziesz też LARGE CHAIN, SCROLL OF RETIREMENT oraz COFFER OF RA. Ten ostatni przyda się w północnej części poziomu, po dotarciu do ukrytego za zielonymi oparami posagu sługi Anhktepota. Jeden z członków drużyny musi trzymając w dłoni użyć kufra Ra, a wtedy posąg zniknie, odsłaniając trzeci ANHKTEPOT QUARTER.

## BURIAL CATACOMBS

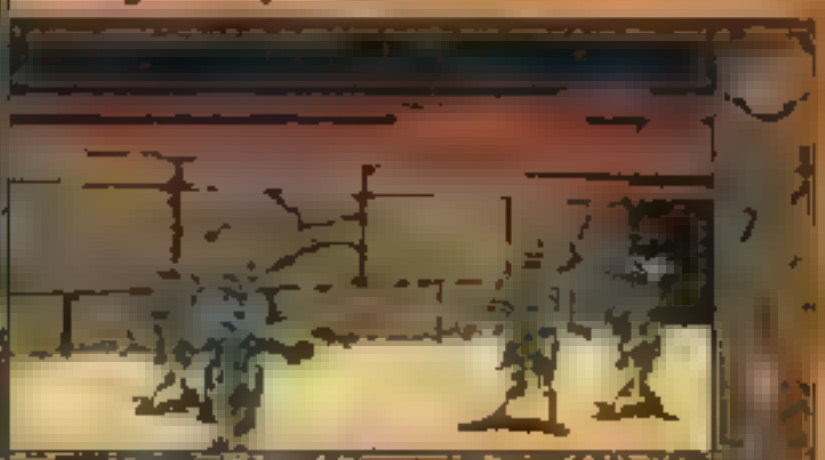
– Dotrzesz do tego miejsca zmierzając na północny wschód Har'Akir. To ziemia trolli, dlatego miej się na baczności, trzymając w pogotowiu znaną tu WAND OF FIREBALLS. Możesz zwerbować samotnego trolla Anhg Kraga.

– Podążając przesmykiem na północ trafisz do katakumb. Oczyszczając teren nie zlekceważ ulepionych z czaszek i gliny Grave Elementals, których to ściernie mają się wyłącznie czary. Dziury w posadzce likwiduj za pomocą przycisków w ścianach. Na zachodzie natkniesz się na TEKHEN'S LUTE. Co najmniej dwoje drzwi zdoła otworzyć złodziej przy pomocy wytrychów, posiadasz interesujący egzemplarz TROLL ARMOR. Spoczywający w południowo-wschodniej części CIRCLE KEY pozwoli zejść na LOWER EXCAVATION.

– Korzystaj z teleportów i przycisków w ścianie. Zdobędziesz HIEROPHANT SEAL QUARTER. Zapiś się na pustynię i odszukaj w ruinach ducha. Chcąc poznać dotyczący ROYAL BURIAL HALL sekret, musisz zbliżyć się do niego i użyć lutni Tekhena.

## RUINED TEMPLE OF HARVEST

– Położona w północno-zachodnim krańcu pustyni świątynia niegdyś była





— Po powrocie do katakumb przejdź przez dwie iluzoryczne ściany na północy (by je rozpoznać przyda się TRUE SEEING z piątego poziomu doświadczenia clerica). Na zachodzie napotkasz Glorianthę, niemiłą wojowniczkę, pragnącą dokonać zemsty na Senmecie. Włącz ją do drużyny i skieruj się do świątyni Set'a. Zgasiwszy Senmeta, musisz migiem odczytać SCROLL OF RETIREMENT, zanim ten zdąży się odrodzić.

### OBELISK

— Założywszy HELM OF TELEPATHY odwiedź spotkaną na początku wieszczkę. Min Deir zdoła się porozumieć z drużyną i obieca otworzyć wąż do obelisku. Położony on jest kawałek na zachód od ROYAL BURIAL HALL. W pobl.żu stacjonuje Hrak Tur, lwi wojownik, gotów bez marudzenia przyłączyć się do drużyny.

— W CHAMBER OF THE PROPHET porozmawiaj z prorokiem. Na trzech dolnych poziomach, zwłaszcza w północnej sali na drugim, wiele przejść otworzysz po stanięciu

biała, bądź jeden strzał MAGIC MISSILE), gorzej ma się sprawa z Pyre Elementals, którym nierzadko trzeba zaaplikować kilka ciosów MAGIC MISSILE, przyda się też znaleziona wcześniej WAND OF FROST oraz RING OF FIRE PROTECTION. W północnej komnacie pogrążony w wiecznym śnie twa Hierophant.

— Uruchamiaj przyciski w ścianach, przemieszczaj się teleportami. Najważniejszym celem jest odszukanie ośmiu TEAR OF RA, wpadną ci też w ręce PHARAOH'S REST TELEPORT KEY oraz przydatne podczas walki GIANT GAUNTLETS.

— Na górnym poziomie, na zachodzie, znajduje się komnata z malowidłami ośmiu kapłanek Ra. Zgodnie ze słowami proroka: „Izy muszą spłynąć, by ukazała się część pieczęci”. Dany członek drużyny musi trzymać w dłoni TEAR OF RA i użyć jej stojąc naprzeciw każdego z malowideł. Kolejny,

urzęduje Hierophant. Powinieneś już mieć zielone mieszki z DUST OF DISAPPEARANCE, jeśli jednak w trakcie wędrówki ich nie napotkałeś, to po prostu będziesz miał odrobinę utrudnione zadanie.

— Teleportuj się do położonego na północnym zachodzie Har'Akir grobowca Anhktepota. Uwaga na kiziorów faraona — niezniszczalne kamienne golemy! Biegiem wdrzyj się do grobowca, kawałek na zachodzie spoczywają dwa mieszki z DUST OF DISAPPEARANCE, wręcz jeden z nich dowolnemu członkowi drużyny i użyj go. Golemy będą ci omijać, aż do czasu gdy po odpoczynku zniknie działanie magii.

— Żeby otworzyć prowadzące na północ grobowca przejście, trzeba kolejno od zachodu na wschód stawiać na ruchomych płytach w posadzce. Wstąp na chwilę do CRYPT OF HIGH PRIESTS, gdzie zdobędziesz IRON SHIELD KEY oraz MALLET. Porozmawiaj z kapłanką.

— Dzięki nowemu kluczowi otworzysz przejście na drugi poziom, doszedłszy tam do wizerunku sokoła, trzykrotnie użyj GOLD WHISTLE. Ptak ożyje i podaruje ci HERO'S HEART. Zmierzaj na północ grobowca. Na strzegących samotni Anhktepota wrotach widnieje malowidło przedstawiające wojownika z wyrwanym z piersi sercem, skorzystaj z podarunku sokoła. Wewnątrz odkryjesz ostatnią ANHKTEPOT SEAL QUARTER.

— Miejsce na pieczęć znajduje się w centrum labiryntu, tuż przy schodach prowadzących do krypty kapłanów. Wmontuj kompletną pieczęć i wracaj do samotni Anhktepota.

— Uderz przy pomocy MALLET w gong, gdy zobaczysz przed sobą Anhktepota,



musiał zwabić faraona, żeby siedzi za tobą na południe. Trzeba się go trzymać możliwie blisko, ale nie na tyle blisko by zdołał powalić drużynę jednym cmoknięciem. Schodź korytarzem, w którym nie ma zielonych oparów. Gdy dotrzesz do pieczęci, schowaj się za nią (obecność Anhktepota niweluje działanie DUST OF DISAPPEARANCE). Poczekaj aż faraon stanie po drugiej stronie i wskocz do portalu.

Gdy obie mumie rozpoczęły zapasy, Thumult uznał, że najwyższa pora związać go. Utrzymywana siłą umysłu Anhktepota ściana Ra runęła. Na wschodzie, w niedostępnym wcześniej obszarze, Thumult znalazł SCROLL OF RETURN. Żeby nie wyjść z formy, na pożegnanie umoczył i tak już wyszczerbioną klingę w krwi kilku sępów, po czym cisnął miecz w piasek. Używając zaklęcia, powrócił do domu i już po godzinie mógł rozprostować kości i przepłukać gardło w swej ulubionej knajpie w Barovii.

Micz



# THE PROPHECY

na ruchomych płytach w posadzce. Man-scorpions staraj się rozwalać pojedynczo, bo gdy atakują z kilku stron, zwiększa się prawdopodobieństwo ukąszenia. Atakujące Death Heads ginąc eksplodują, trzeba więc w odpowiednim momencie odskakiwać. Jeśli chcesz, możesz zbierać kufry z kawałkami pergaminów, posiadanie ośmiu takowych umożliwi odczytanie hieroglifów w komnacie proroka. Na poziomie trzecim spoczywa HIEROPHANT SEAL QUARTER.

### ANCIENT SPHINX

— Wmurowanego w skałę wejścia szukaj na północnym wschodzie pustyni. Sfinksowi wyrecytuj odpowiedź na jego zagadkę. W szarych dzbanach ukryte są zwoje, inne cenne fanty, bądź kleiste bestie Mimic. Trzeba jednak ryzykować zagładanie do wszystkich dzbanów. Zapoznaj się z treścią pergaminów. W HALLS OF INSIGHT na północy leży GOLD KEY WITH RED GEM, dzięki niemu oraz GOLD KEY WITH BLUE GEM spenetrujesz cały ten poziom.

— W LABYRINTH OF THE MAGIC potrzeba odszukać figurki, pierwsza z nich przedstawia krokodyla. Dzięki temu zmierzaj będziesz na zachód labiryntu, korzystaj z teleportów, aż wreszcie odnajdziesz GOLD KEY WITH BLACK GEM. We wschodniej części poziomu posiadasz GOLD WHISTLE.

### BURIED TEMPLE OF RA

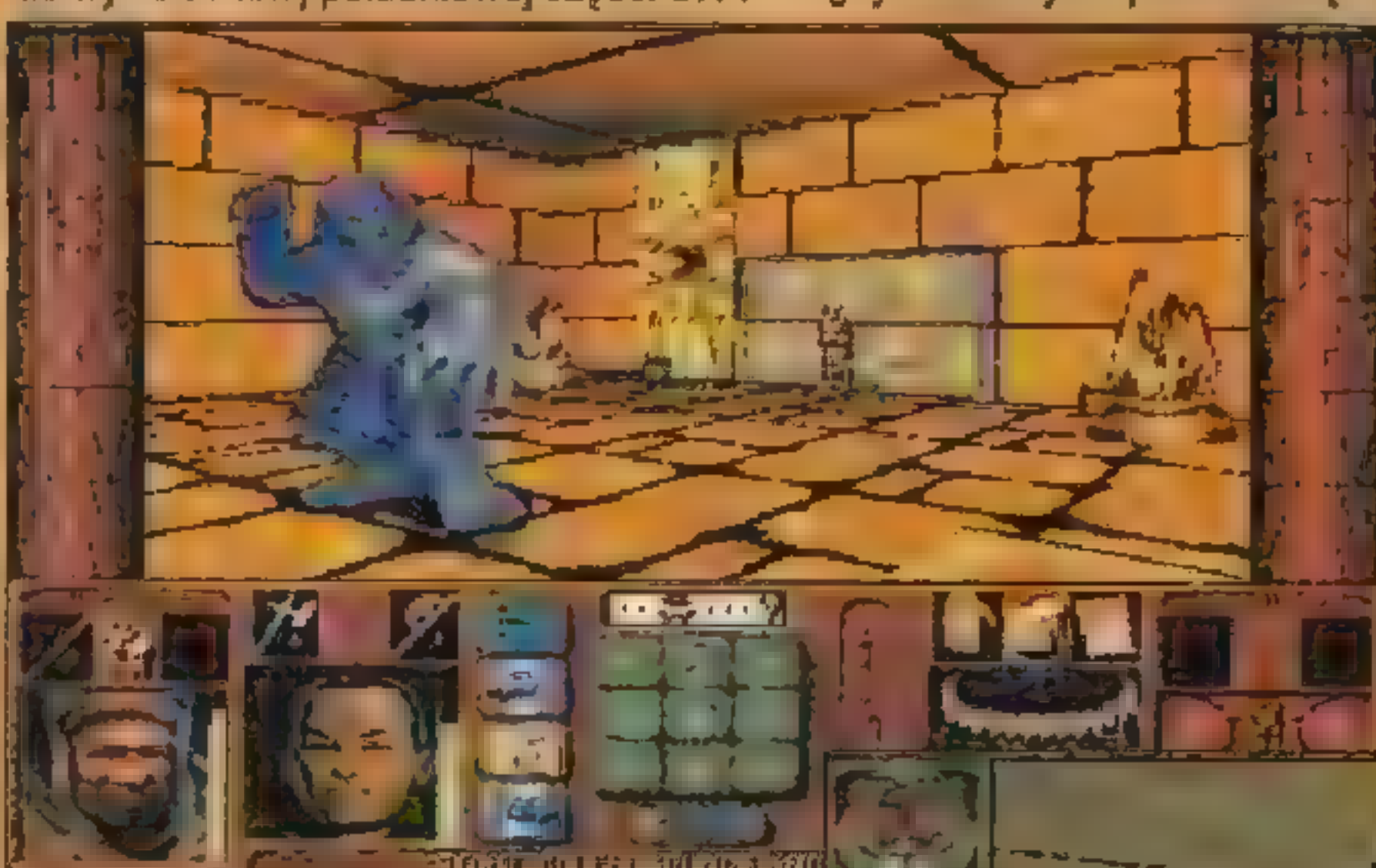
— Na południe od ROYAL BURIAL HALL z piasku wyrastają kamienne dłonie. Należy zgodnie ze znalezionym w ANCIENT SPHINX pergaminem iść od dłoni do pierwszego menhira, do drugiego i na południe. Tam w pozornie niewidocznym miejscu znajduje się zejście do świątyni Ra.

— Przelzwanie Doom Guards nie stanowi wielkiego wyczynu (broń

już trzeci HIEROPHANT SEAL QUARTER odszukasz w otwartej komnacie.

### ROYAL BURIAL HALL

— Posagowi trzeba założyć na plecy LARGE CHAIN. W środku wpadnie ci w ręce IRON CIRCLE KEY, DEMON KEY, PERIAPT OF HEALTH oraz RING OF REGENERATION. Za iluzoryczną ścianą spoczywa ostatni HIEROPHANT SEAL QUARTER. W kryptach niezbędny jest czar clerica CURE DISEASE. W pierwotnie wyizolowanej południowej części CITY



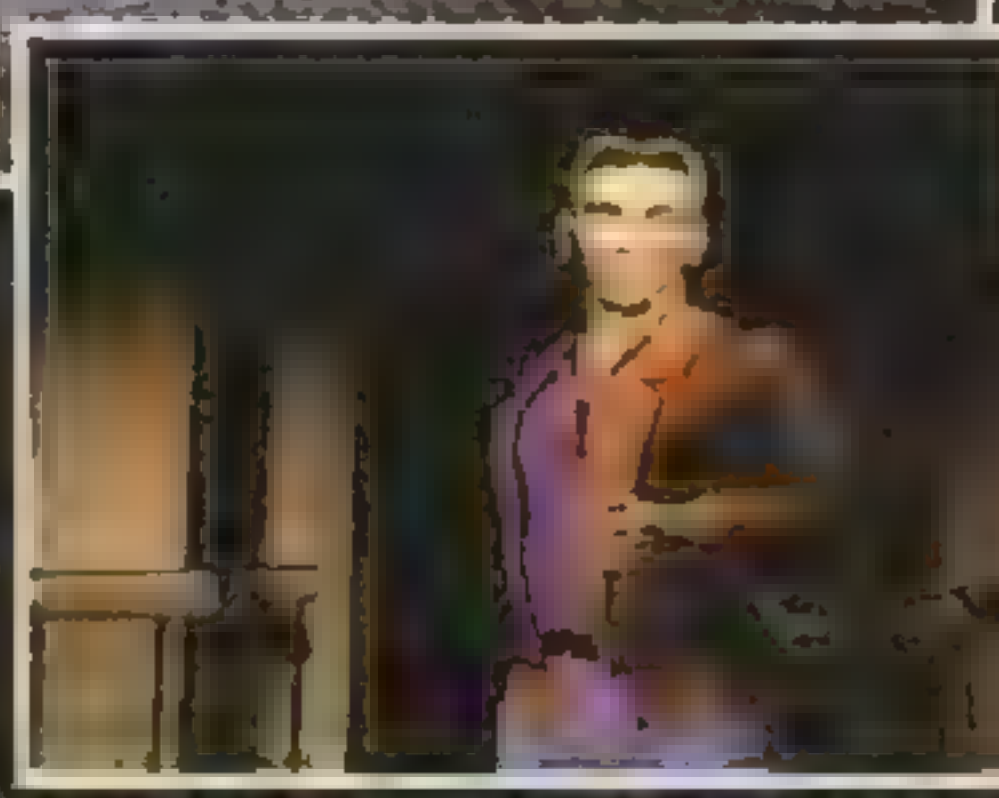
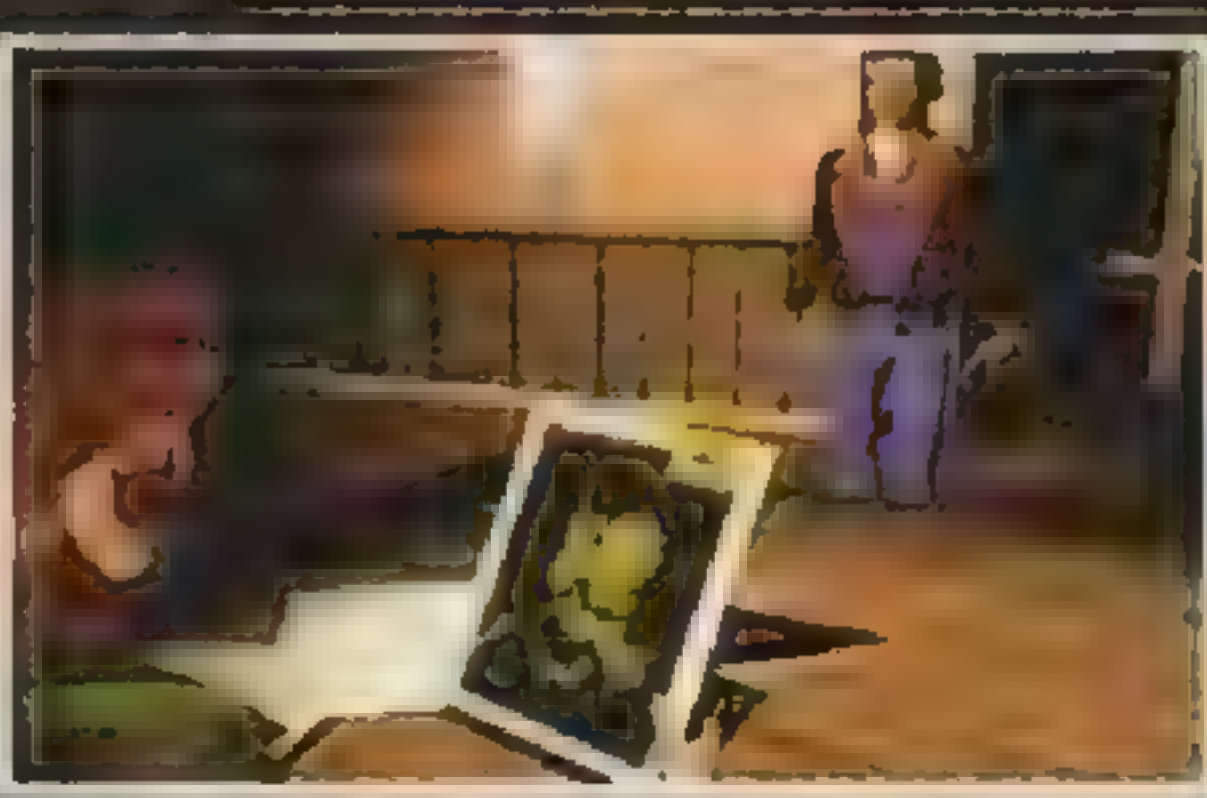
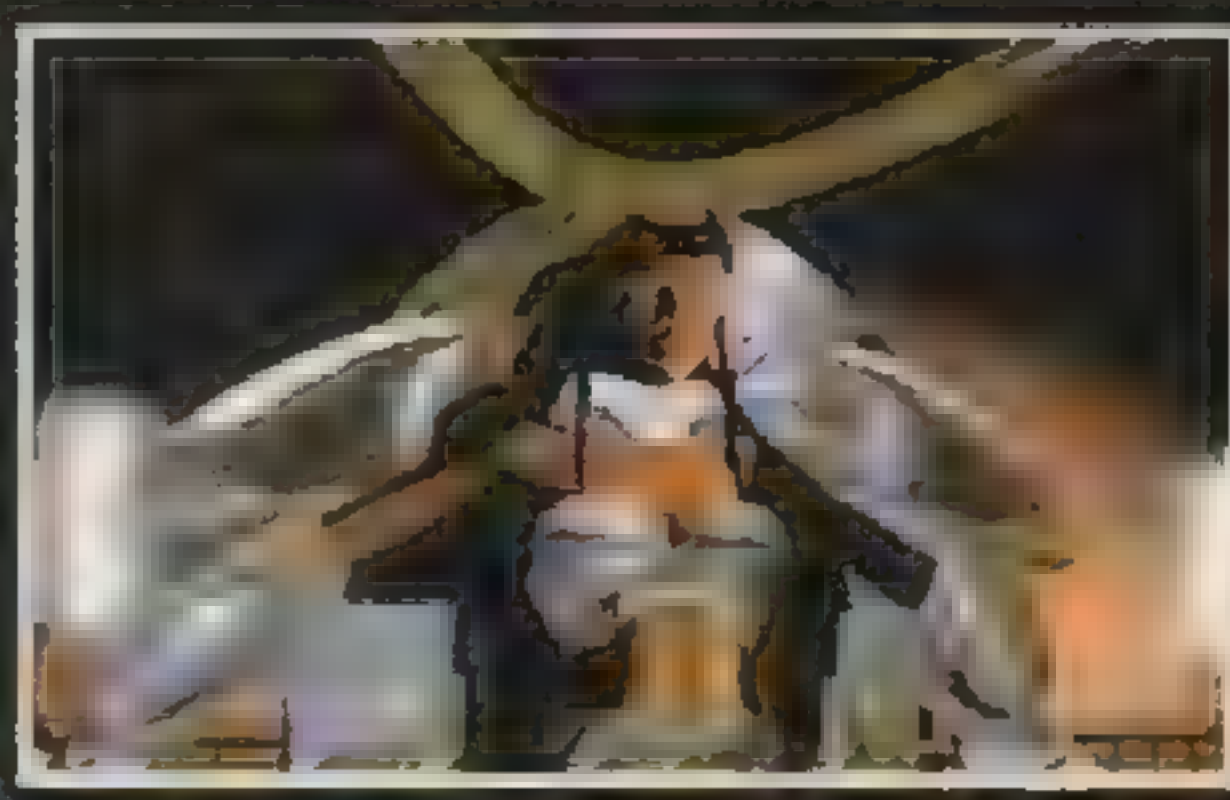
OF THE DEAD napotkasz Guardian, co spełni przepowiednię, że „zostaniesz osądzony po czynach dobrych i złych”.

### PHARAOH'S REST

— Najpierw połącz cztery odłamki pieczęci Hierophanta i w świątyni Ra wóź ją na swoje miejsce, w komnacie, w której

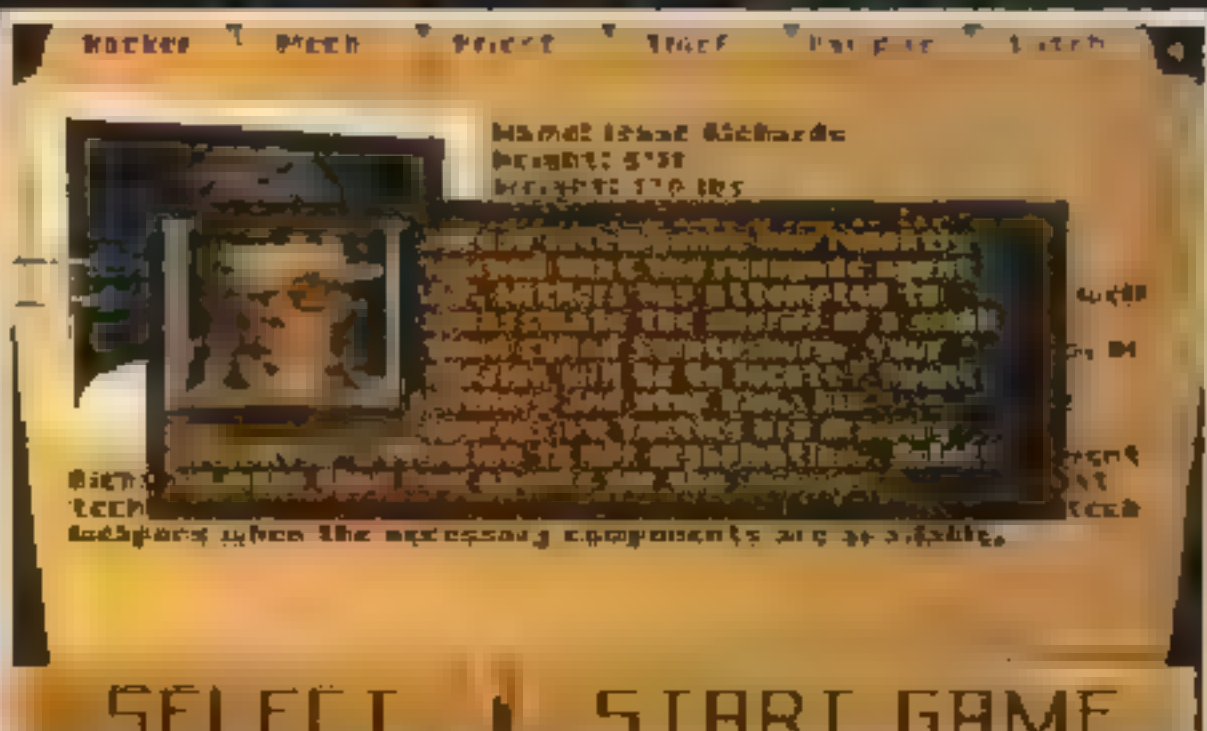






BUREAU 13 jest kolejną po HELL grą stworzoną przez zespół TAKE 2. W stosunku do poprzedniczki jest wiele zmian, w tym kilka na gorsze. Dobrą stroną BUREAU 13 jest to, że tę samą rzecz można zrobić na kilka sposobów, a nie jak w większości przygódówek na dokładnie jeden. Drzwi niekoniecznie trzeba otwierać kluczykiem, można je wyważyć łomem, rozbić cegłą, pogrzebać przy zamku, a jak nie lubisz drzwi – wejść przez okno.

Przed grą należy wybrać dwuosobową ekipę operacyjną. Każdy pracownik Biura ma unikalne umiejętności, niektórzy również paranormalne. Wybór bohaterów rzutuje na zagadki w grze. Dodatkowo każdy z nich widzi i ocenia wydarzenia z własnej perspektywy, np. hacker z łatwością rozpozna części komputerowe.



ale złodziej nie będzie miał o nich zielonego pojęcia. W opisie zawarte jest rozwiązanie dla wszystkich postaci. Dla czytelności przyjąłem, że jeśli ruch może wykonać tylko określona osoba, to będzie to oznaczone odpowiednim skrótem:  
[H] – Isaac Richards, the Hacker  
[M] – Delilah Littlepanther, the Mech  
[P] – Father Jonathan Blank, the Priest  
[T] – Jimmy Suttle, the Thief  
[V] – Alexander Keltin, the Vampire  
[W] – Selma Gray, the Witch

Gdy działanie może podjąć którykolwiek z bohaterów, nie ma żadnego komentarza.

Poważną wadą gry są ograniczone możliwości rozmawiania z innymi postaciami, jak i w ogóle niewielka liczba potencjalnych rozmówców. Nowemu interfejsowi użytkownika nie można nic zarzucić, każdy kto grał w przygódówki bez problemów się w nim odnajdzie. Z ułatwieniami można wymienić automatyczne branie wszystkich przedmiotów jeśli jest ich kilka w jednym miejscu. Szkoda tylko, że cały czas trzeba otwierać i zamykać drzwi. Bardzo szkoda, że brak jest zakończenia, co dziwi tym bardziej, że sekwencja wejścia jest całkiem przyzwoita.

BUREAU 13 jest grą umiarkowanie trudną. Na dobry początek kilka wskazówek, które pomogą ukończyć rozgrywkę z dużą liczbą punktów:  
– zgodzić z wytycznymi misji, masz nie rzucić się w oczy i nie wzbudzać podejrzeń. Dlatego zamykaj za sobą drzwi domów, do których się włamujesz, nie niszcz przedmiotów, staraj się zostawić wszystko dokładnie tak jak było.  
– nie zabijaj niewinnych ludzi, Inaczej Biuro wyśle za tobą

likwidatorów, zabieraj ze sobą wszystkie przedmioty, czytaj wszystko co się da – często nagrywaj stan gry. CD, na którym nagrano BUREAU 13 jest mieszane, tzn. na pierwszej ścieżce nagrano pliki gry, pozostałe zawierają muzykę współpracującego z TAKE 2 zespołu The Heavy Skies. Muzyki można słuchać także w trakcie gry, włącza ją klawisz B.

Jak wszyscy dobrze wiecie, Biuro 13 jest ściśle tajną organizacją rządową – ostry głos szefa rozpoczyna kolejną odprawę. Naszym zadaniem jest rozpoznawanie i eliminowanie problemów, które mogą mieć wpływ na narodowe bezpieczeństwo. Kilka tygodni temu jeden z naszych ludzi, agent J. P. Withers, narodził się w małym miasteczku Stratusburg. Dokonał zamachu bombowego na miejscowego szeryfa, ofiarą jest na oddziale intensywnej terapii w tamtejszym szpitalu. Musicie zlikwidować J.P. zanim przechwyci go policja, a także zniszczyć wszelkie dowody, które mogłyby prowadzić do Biura. Pamiętajcie, że Withers był jednym z was, więc wiecie, jakie są wasze metody działania i sprzęt. Dlatego do tego zadania przydzielam maksymalnie dwóch agentów, którzy dla zachowania anonimowości wyruszą bez standardowego ekwipunku operacyjnego.

NEWS VENDING MACHINE. Podejdź do automatu z gazetami. Przeszukaj półeczki, gdzie wydawana jest reszta – znajdziesz 25-centówkę (QUARTER). Nakarm nią maszynę, a pozwoli ci uchylić kłapę i zabrać gazetę. Czytając ją dowiesz się, że miejscowa policja zabezpieczyła w komendzie dowody w sprawie zamachu na szeryfa. Inne sposoby na uzyskanie gazety:  
[T] rozpruć zamek i otworzyć kłapę  
[M] przyłożyć w automat i zabrać gazetę

INSIDE POLICE STATION. [T] obszukaj sierżanta i delikatnie wyjmij mu pistolet z kieszeni.



Zabierz z biurka klej błyskawiczny (SUPERGLUE), by załać nim na amen drzwiczki od wnęki z gasnicą. Następnie pozbadz się sierżanta stracając popielniczkę do śmietnika, co wywoła mały pożar.

SHERIFF'S OFFICE. Otwórz biurko szeryfa, wyjmij z szuflady klucze (KEYS). Podejdź do skrzynki z bezpiecznikami. Zabierz jeden z nich (FUSE), po czym przełącz dźwignię zasilania, odcinając dopływ elektryczności do budynku.  
[W] rzuc czar LIGHT  
[T] złodziej jest przyzwyczajony do pracy w ciemności, więc nie potrzebuje światła

EVIDENCE LOCKER. Aby wejść do środka skorzystaj z kluczyków szeryfa. Ponieważ odcinaś prąd nie działa kamera filmująca wnętrze. Teraz możesz, nie zostawiając żadnych śladów, zabrać aparat (CAMERA), raport policyjny (REPORT) oraz szczątki bomby (BOMB FRAGMENTS). W raporcie wymieniono wszystkie ślady jakie ma policja. Oględziny bomby ugruntują twoje przekonanie, że zapalnik był kupiony w pobliskim sklepie.

OUTSIDE RICK'S ELECTRONICS. Sklep jest o tak późnej porze zamknięty. Przeszukaj ścianę budynku, uda ci się poluzować jedną z cegieł (BRICK). Rzucić nią w szkło wstawione w drzwi.

Inne sposoby na wejście:  
[T] włam się otwierając zamek  
[V] zamień się w mgiełkę i wparuj do środka  
[M] rozwal drzwi

INSIDE RICK'S ELECTRONICS. Sądząc po bałaganie wewnątrz sklepu, właściciel musiał być ostatnią fleją. Z rozrzuconych akcesoriów będą ci potrzebne nożyce do cięcia drutu (WIRE CUTTERS). Zbierz wszystkie kasety walające się na biurku. Poszukaj pod biurkiem, a znajdziesz jeszcze jedną. Odegraj je po kolei w automatycznej sekretarce. Otwórz szafkę z aktami klientów i wyjmij papiery J.P. Withersa. Wewnątrz będzie ostatni znany adres poszukiwanego.

Aby zdobyć trochę szmalu:  
[T] włam się do kasy  
[M] siłą rozewrzyj kasę

BEHIND AI BUILDING. Jeśli nie masz w ekipie wiedźmy, to do budynku musisz wejść okreśną drogą. Przeszukaj śmietnik. W środku znajdziesz puste pudełko adresowane do jednego z pracowników ADVANCED INSTRUMENTATION, niejakiego Teda Simpsona.

OUTSIDE AI CORPORATE HEADQUARTERS. [W] Rzucić czar DIVINATION. Ujawni się kod do zamka. Wciśnij przycisk dzwonka, po chwili drzwi otworzy strażnik. Kiedy mu pokażesz przesłankę, pozwoli ci wejść do środka żebyś zostawił ją na biurku Simpsona.

INSIDE AI CORPORATE HEADQUARTERS - SECRETARY'S DESK. Na biurku sekretarki znajdziesz notkę, na której wspomniano o kodzie 2112. Uchyli kłapę kserografu, przeczytaj znajdujący się pod nią służbo-

B





wy list do pracowników firmy, nakładający do odmowy współpracy z policją.

**SECURITY OFFICE.** Zabierz wszystkie kasety i przejrzyj ich zawartość na video. Na kasecie numer 3 znajduje się kawałek, na którym szef firmy otwiera aktywowany głosem sejf. Na szczęście na kasetach ochrony jest również ścieżka audio.

**TED SIMPSON'S OFFICE.** Otwórz kopułę czujnika dymu i wymiń żelone baterie (A4 BATTERY). Włóż ją do położonego na biurku pilota. Przesuń obraz żeby odsłonić sejf. Następnie wcisnij czerwony guzik na biurku, który otwiera panele ścienną. Wrzuć do odtwarzacza kasety numer 3, włącz video pilotem. Z wnętrza sejfu wymiń kolejną kasety. Jest na niej nagranie z nocnego włamania do firmy. Na odjeżdżającym samochodzie, typowym dla Biura modelu RV, uchwyciono numer rejestracyjny: W-I-T-H-E-R-S.

stąd do Used RV Lot, a potem ATS). Pracownik przechowałni jest mocno zajęty sobą. Zwróć na siebie uwagę dopiero gdy pokażesz mu kluczyki Withersa. Wtedy pójdziesz po jego rzeczy. Zabierz całą zawartość pudła.

[H] zbuduj bombę bawiąc się (TINKER) którymkolwiek z trzech dziwnych przedmiotów.

**USED RV LOT.** Użyj karty magnetycznej (SCANCARD) żeby wejść do środka wozu, porooglądaj się i wyjdź. Będziesz miał dziennik bojowy Withersa. Wynika z niego, że agent Withers zamierza tej nocy

uaktywnić urządzenie musisz wpisać kod (2112). Zjedź na dół.

**SECURED CORRIDOR.** Jeśli chcesz efektownie pozbyć się któregoś członka ekipy, to spróbuj od razu podejść do drzwi. Inaczej przełnij nożycami do drutu ledwo widoczną linkę, która uaktywnia bombę. Przejdź do laboratorium.

**SECURED LABORATORY.** Przeczytaj księgę prac. AI opracowała mikroprocesorowe implanty, które wszczepiono kilku miesz-

kańcom Stratusburga. Z wymienionych nazwisk poznajesz tylko należące do szeryfa. To na tę aferę natknął się Withers.

**RV.** Sprawdź nazwiska: Cotton, Houston, Sterling, Carver (Sawbuck jest tylko pseudonimem) w bazie danych RV. Autopilot uzyska nową lokalizację, do której możesz pojechać.

**THE SUBURBS.** Przejdź się Dogwood Drive aż dojdiesz do parkingu. Stoї tu tylko jeden samochód, na dodatek z otwartym bagażnikiem. Zabierz łom (CROWBAR) oraz latarkę (FLASHLIGHT).

**FRONT OF LIBRARY.** Wyważ łomem skrzynkę z książkami. Weź książkę botaniczną. Przy bliższych oglądniach wypadnie z niej notka od nauczycielki pobliskiej szkoły.

Inne sposoby na wydobywanie książek:  
[T] podłub w zamku skrzynki  
[M] wybij otwór w skrzynce

**FRONT OF SCHOOL.** Podważ drzwi łomem, ewentualnie jeśli masz skrupuły wejdź do środka przez jedno z niezatrzaśniętych okien. W każdym razie przedostaniesz się do sali lekcyjnej. Na biurku nauczyciela jest temat pracy domowej, więzienie demonów w prymitywnych obrzędach religijnych.

Inne sposoby na wejście:  
[T] rozpracuj zamek  
[M] zapakuj w drzwi  
[V] wparuj do środka

**FRONT OF LIBRARY.** Jest już po godzinach pracy biblioteki, więc aby wejść do środka musisz pomóc sobie łomem.

Inne sposoby na wejście:  
[T] otwórz drzwi wytrychem  
[M] wybij drzwi z rąmy  
[V] wparuj do środka

**INSIDE MESSENGER SERVICE** (po lewej od automatu z gazetami). [T] Kociń krokiem (SNEAK) wejdź na górę do przebieralni chłopców na posyłki.

Jeśli nie masz w ekipie złodzieja, do przebieralni możesz wejść przez sąsiadującą z kurierami salę gimnastyczną.

**INSIDE GYM.** [W] [M] Wejdź do damskiej przebieralni.

[H] [T] [P] Idź do szpitala. Zabierz z wózka suchy lód (DRY ICE). Wróć do sali gimnastycznej, poczekaj aż pilnujący jej ciebie sobie pójdzie. Wrzuć suchy lód do przebieralni, żeby narobić trochę dymu. Jak już będzie słabo widać, wejdź.

[V] Przenekaj aż ciebie wyjdzie i wparuj do przebieralni.

**INSIDE WOMEN'S LOCKER ROOM.** Do przebieralni chłopców na posyłki można przejść przez okno w oddalonym koncu pomieszczenia.

**DELIVERY BOYS' LOCKERS.** Dobierz się do pudła z bezpiecznikami. Wymień przepalony bezpiecznik na nowy. Kiedy już zapalą się światła, przeszukaj szafkę na prawo od bezpieczników. Znajdziesz kurtkę kuriera należącą do J.P. Withersa. Przeszukaj kieszenie by zdobyć kluczyki do wozu. Zabierz kubek na smieci (TRASHCAN). Pójdź do szafek skrajnie po prawej, w jednej z nich są rękawiczki (GLOVES).

**AMERICAN TEMPORARY STORAGE (ATS).** Idź do Rick's Electronics.

zlikwidować leżącego w szpitalu szeryfa.

**INSIDE HOSPITAL.** Masz okazję porozmawiać z Witherssem. Szeryf wręczy ci przepustkę (LEVEL 4 SCANCARD). Wróć do RV, skorzystaj z autopilota by dojechać do fabryki AI. Odszukaj polany (CLEARING IN THE WOODS) i zabierz ze sobą kłody.

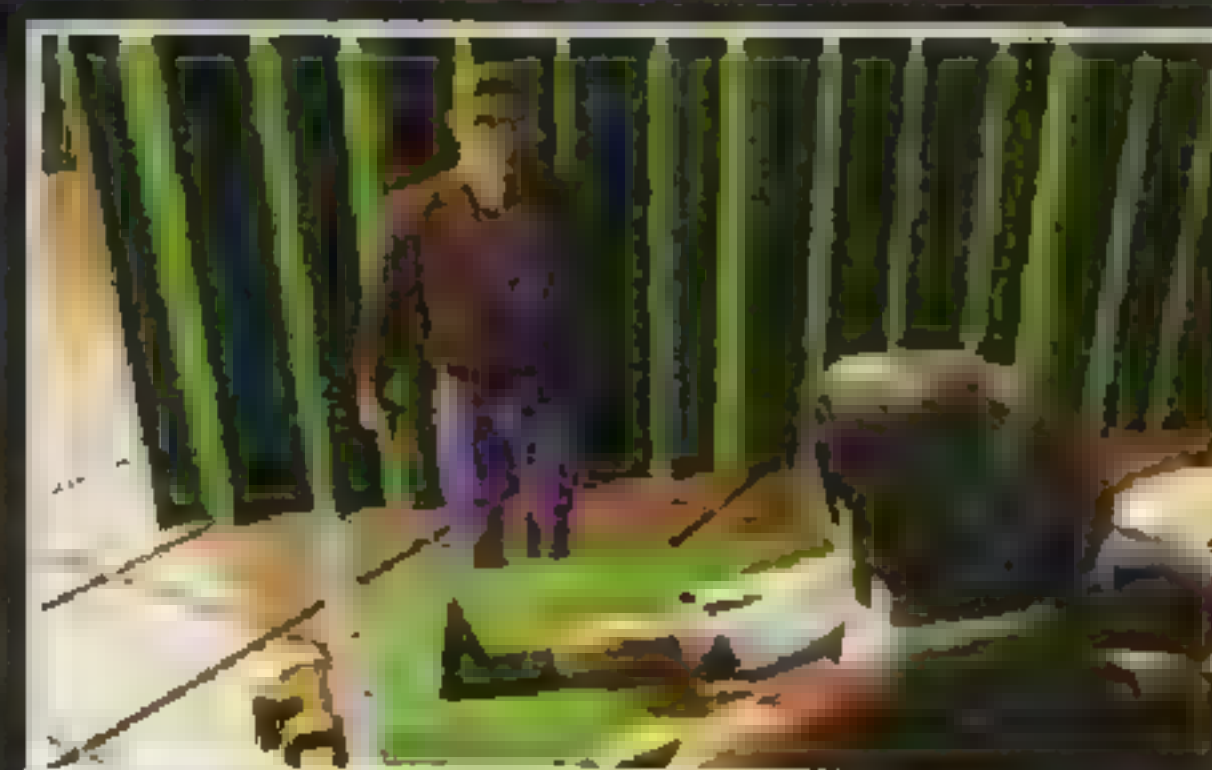
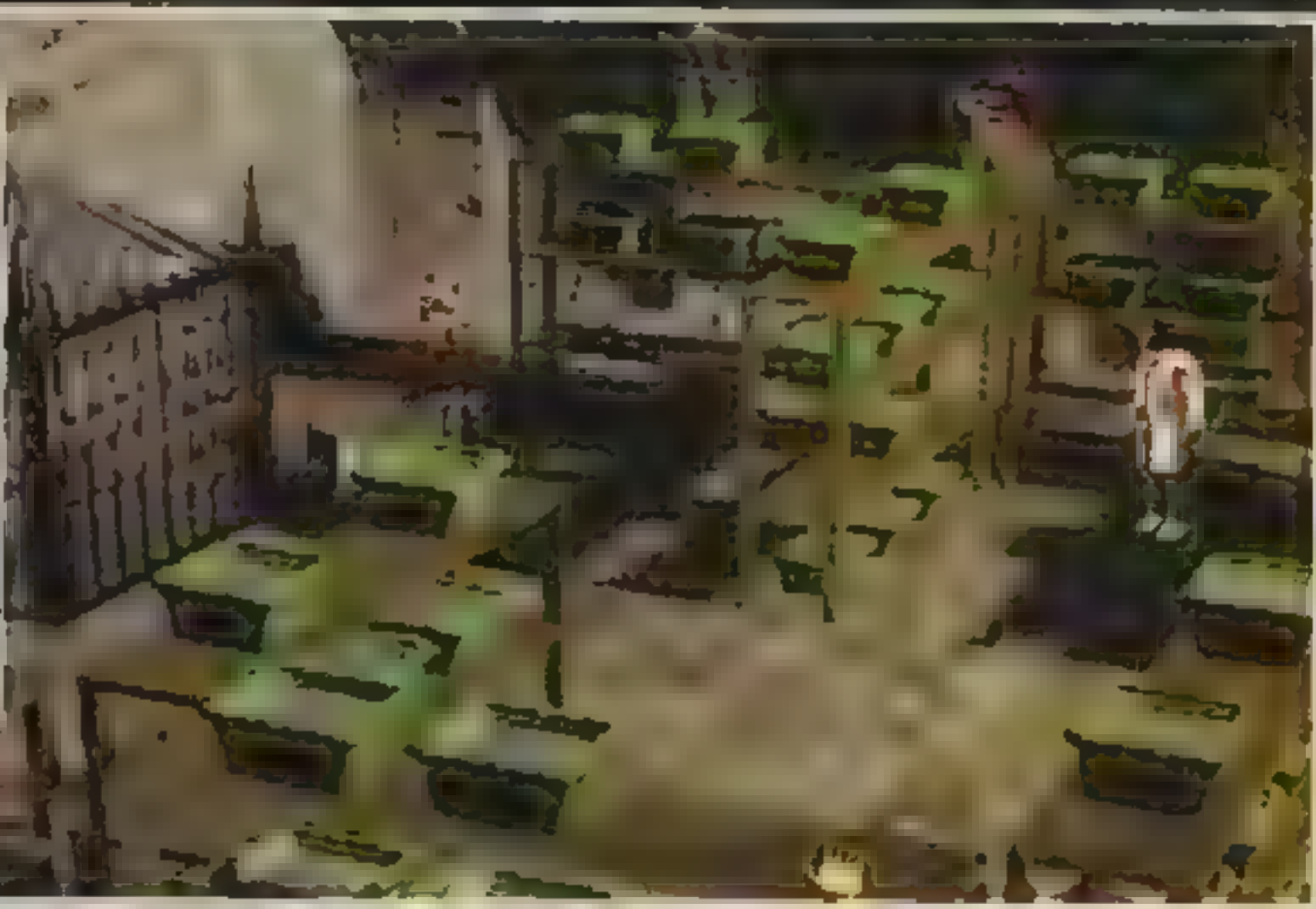
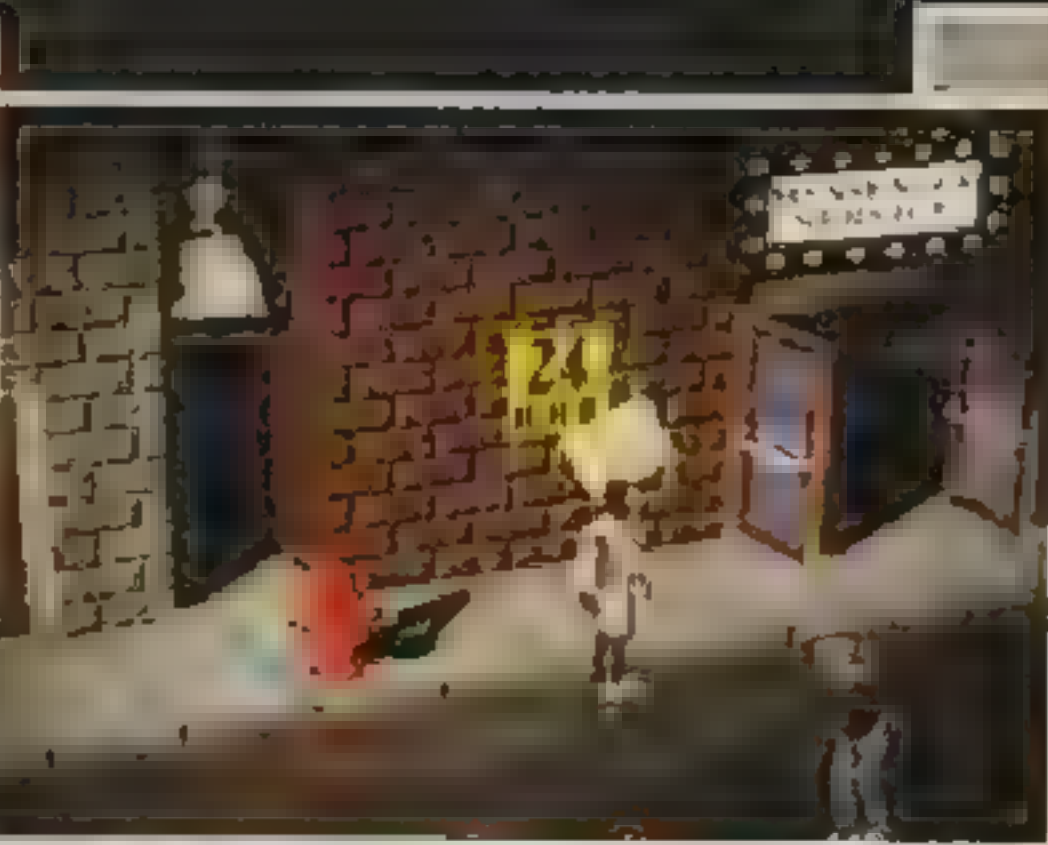
**FOREST ROAD.** Połóż kłody w poprzek drogi. Następna z ciężarówek dostawczych będzie musiała się zatrzymać. Kiedy kierowca wyjdzie z szoferki usuwać przeszkodę, wejdź do samochodu i wyjdź na teren fabryki.

**LOADING BAY.** Uchyl drzwi do magazynu i wejdź do środka. Otwórz skrzynkę z bezpiecznikami, załącz moc dźwigni. Wychodząc weź piłę (WOOD SAW).

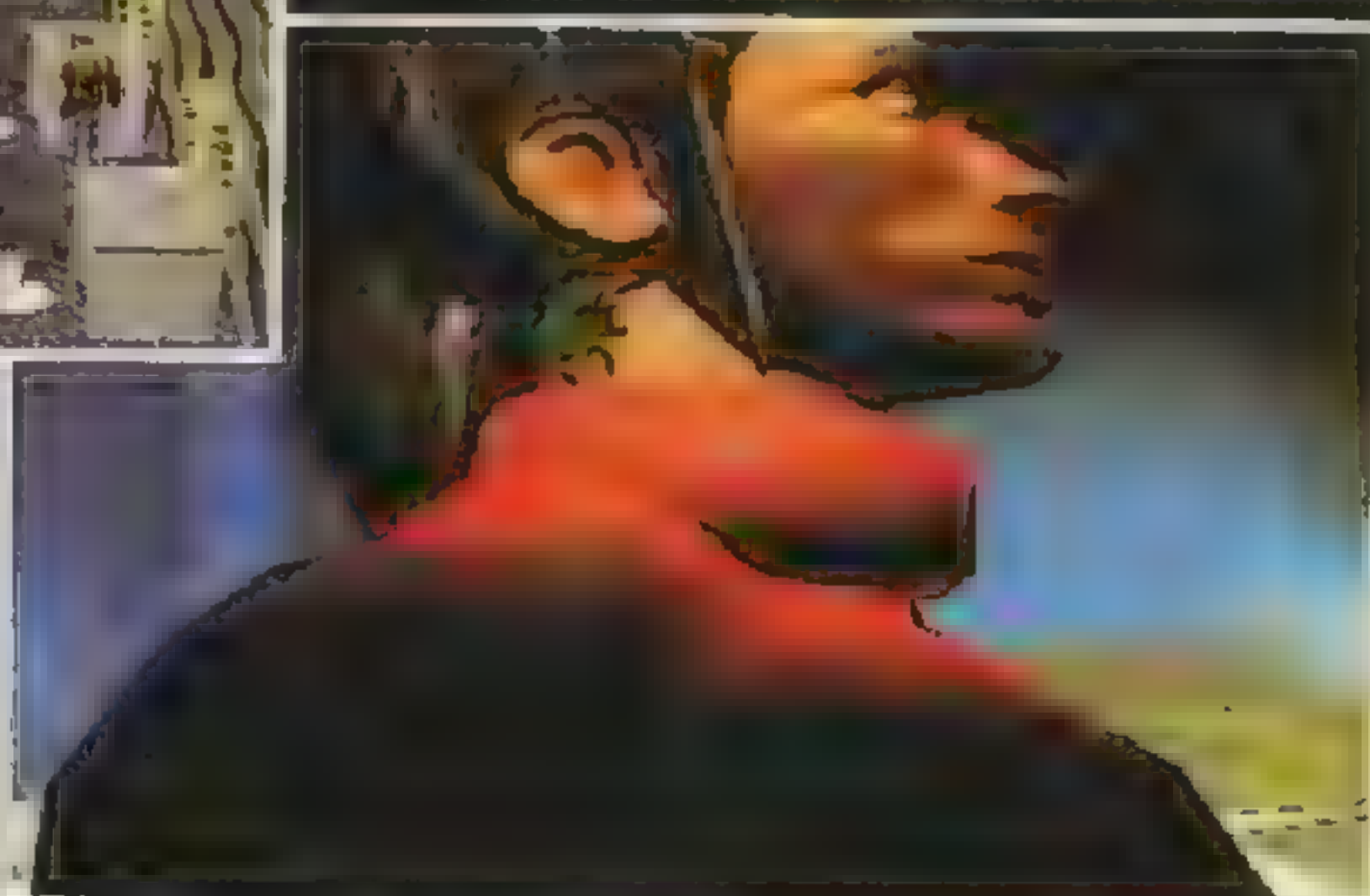
**SCAFFOLDING TO CORRIDOR.** Podjedź dźwigiem do korytarza. Użyj przepustki by przedostać się do poziomu czwartego.

[V] Wparuj przez drzwi do poziomu czwartego

**ELECTRONIC STOCK ROOM.** Wcisnij guzik na panelu windy. Aby



# URCAU 13







**INSIDE LIBRARY.** Włącz komputer, podaj interesujący cie temat – **DEMONIC CONTAINMENT**. Książka, której szukasz znajduje się na półce piętro niżej. Dokładnie przeszukaj drugą półkę. Książka o demonach jest wypożyczona.

[H] Zhackuj komputer, żeby przejrzeć spisy biblioteczne

**ELM STREET** (na prawo od RV). Omin drzwi którymkolwiek ze znanych już sposobów. Na stole jest książka, która precyzuje obrzęd włożenia demona. Potrzebny jest do tego dysk z drzewa dereniowego, na którym człowiek skazany za morderstwo napisze nazwę demona palcem umoczoną w krwi dziewicy.

**EDDIE HOUSTON'S HOUSE** (pierwszy dom po lewej od RV). Wejdź do pokoju stołowego. Podnies z podłogi zielony worek, w którym Eddie trzyma wszystkie rzeczy potrzebne do polowania na wampiry: łopata (SHOVEL), czosnek (GARLIC) i kołek (STAKE). Przejdź do kuchni. Po wejściu zamknij za sobą drzwi, w ten sposób będziesz mógł przeszukać śmietnik, w którym jest lisiek i bilet na dzisiejszy koncert zespołu Mike and the Nightstalkers.

**DOGWOOD DRIVE - DENNIS STERLING'S HOUSE** (drugi dom po lewej od RV). Wewnątrz przesłuchaj wiadomość na automatycznej sekretarce. Przejdź do garażu. W drugiej szafce od lewej znajdziesz książkę o amatorskim robieniu bomb, a w płacie radio.

**FRONT OF STALKER'S NIGHTCLUB** (za barem Carvera i drugim parkingiem). W środku od razu skorzystaj z drzwi do garderoby. Na ziemi plackiem leży oluminiowany wykidajło. Houston już tu był. W garderobie przeszukaj rekwizytową trumnę, zabierz czosnek i list z pogróżkami.

**STALKER'S PARKING LOT.** Eddie schował się w autobusie zespołu, w schowku na bagaż. Podczas rozmowy przeszukaj go i zdejmij mikroprocesor.

**SIXTH STREET** (za sklepem zielarki). Obmacaj dokładnie plakat, za nim jest tajna przejście do bazy wypadowej gangu. Zastaniesz tylko jednego łobuza. Spytaj go o miejsce pobytu Sawbucka. Wychodząc zabierz narkotyki (SIMULANTS, DEPRESSANTS).

**CARVER'S BAR.** Sawbuck grozi, że zabije dziewczynę jeśli podejdziesz. Nie robi



które otwiera przepustka 7. poziomu.

**TED SIMPSON'S OFFICE.** Pobnij posążek na biurku, co przesunie regał z książkami odsłaniając

do. Naprzeciw wazgłowia, pod dywanem jest zapadnia, pod którą ukryta jest księga. Przeczytaj opis przepędzania demonów.

**CEMETARY GATES.** Stellerex trochę spuścił z tonu. Odstraszyć jego kamerdynera pokazując mu krzyż. Przejdź do grobowców po lewej. Otwórz drzwi do krypty z tyłu i zjedź do środka.

**INSIDE THE MAUSOLEUM.** Patrząc z miejsca, w którym tu przyszedłeś musisz pójść w dół, dwa razy w prawo i do góry. Zbadać ścianę po lewej. Okaze się tylko iluzją, przez którą możesz przejść i dać łupnia Stellerexowi. Nie możesz go zabić, ale przynajmniej przepędzisz go z tego świata. Stellerex zaakceptował porażkę, ale chce głowy Simpsona. Wyjawi ci swój plan i da przepustkę (LEVEL 6 PASSCARD). Wróć do fabryki AI, wjedź na piętro i przez drzwi po prawej.

**LEVEL 6 GUARD POST.** Siedź za szafką aż strażnik pójdzie za potrzebą. Pod jego nieobecność wspinaj się do kawy trochę prochów dołujących (DEPRESSANTS). Wyjdź do korytarza, gdy wróci strażnik będzie nieprzytomny. Przeszukanie zaowocuje kolejną przepustką (LEVEL 7 PASSCARD).

**LOCKED OFFICE/PROGRAMMER'S ROOM.** Programistka została uspiąta. Trochę stymulantów zrobi swoje. Po krótkiej rozmowie dowiesz się wszystkich brakujących części układanki. Simpson polecił AI opracować wirusa, niby na potrzeby wojska. Stellerex podrasował kod, dając mu samoświadomość. Jeśli wirus nie zostanie zatrzymany wkrótce, to ogarnie wszystkie komputery na świecie. Programistka wyjawia ci kod do laboratorium znajdującym się w korytarzu po prawej.

**EMP LAB.** Na podłodze spoczywa EMP DEVICE. Urządzenie to potrafi wystrzelić silny impuls elektromagnetyczny, który unierucha-

tego. Poczekaj aż wystrzeli wszystkie naboje i podążaj za nim do piwnicy. Zdejmij mikroprocesor z szyi Sawbucka.

**HERBALIST'S SHOP.** Porozmawiaj ze sprzedawczynią. Zabierz **HEALING POWDER**, **WARDING CHARM**, **SLEEPING DRUG** i **LOVE POTION**. Amulet przy kasie służy do przywoływania Veronicy Hutton. Kiedy spyta cię czy chcesz się z nią widzieć, odpowiedz twierdząco. Veronica wysle po ciebie Elmo. Zanim wyjdiesz odłóż amulet na miejsce. Na zewnątrz będzie czekał na ciebie kot, który zaprowadzi cię z powrotem do RV.

**RV**

Przed wejściem do wozu zajmij się Sterlingiem. Gdy usuniesz mikroprocesor przypomni sobie, że Simpson kazał mu zaminować wahikul. Bombę możesz zdezaktywować przy pomocy nożyc do drutu. Wejdź do wozu i pojedź za kotem na cmentarz. Elmo zaprowadzi cię prosto pod dom swojej pani.

**VERONICA COTTON'S HOUSE**

Drzwi zastaniesz otwarte. Podczas gdy Veronica będzie do ciebie mówić, ty musisz odpać jej mikroprocesor. Jeśli magicznie wyprosi cię z powrotem do VR, wróć i spróbuj od nowa. Gdy ci się to uda, pojawi się wizja rozwścieczonego demona Stellerex.

**CEMETARY GATES.** Stellerex będzie ci groził, ale możesz go spokojnie zignorować. Zrób zdjęcie zdewastowanego nagrobka. Łopatą rozkop ziemię tuż przy czerwonym pantagramie. Facet, który tu spoczywał był skazany za morderstwo. Musisz pożyczyc od niego na jakiś czas kość palca wskazującego.

**PARK.** Przyjrzyj się dobrze drzewkom. Dzięki lekturze książki o botanice będziesz w stanie znaleźć dereni. Odetnij przy pomocy piły jedną gałąź, a z niej znowu pilą mały krążek.

**INSIDE THE CHURCH.** Porozmawiaj z kapłanem, następnie idź przez prawe drzwi do kuchni. Zanurz kość w krwi na kuchennym blacie. To krew księdza, który jest dziewczyną. Namaluj kością na dysku napis Stellerex. Jeśli wszystko wykonałeś poprawnie to błysnie on przez chwilę błękitną poświatą.

**CHURCH BEDROOM.** Zdejmij ze ściany krzyżyki. Opukaj podłogę wokół łóżka księ-

wejście do sali ze stacjami roboczymi. Wejście do niej jest silnie chronione. Wykorzystaj EMP DEVICE żeby wyłączyć systemy alarmowe. W wyniku wyładowania uszkodzeniu ulegną również nafaszerowane elektroniką drzwi. Zanim wrócisz do wartowni podładowaj w laboratorium EMP DEVICE.

**LEVEL 6 GUARD ROOM.** Obejrzyj dokładnie panel w lewym dolnym rogu ekranu. Okaze się, że jest to tunel serwisowy do sali komputerowej. Zwykle jest zamknięty, ale po wyłączeniu urządzeń alarmowych możesz otworzyć go ręcznie.

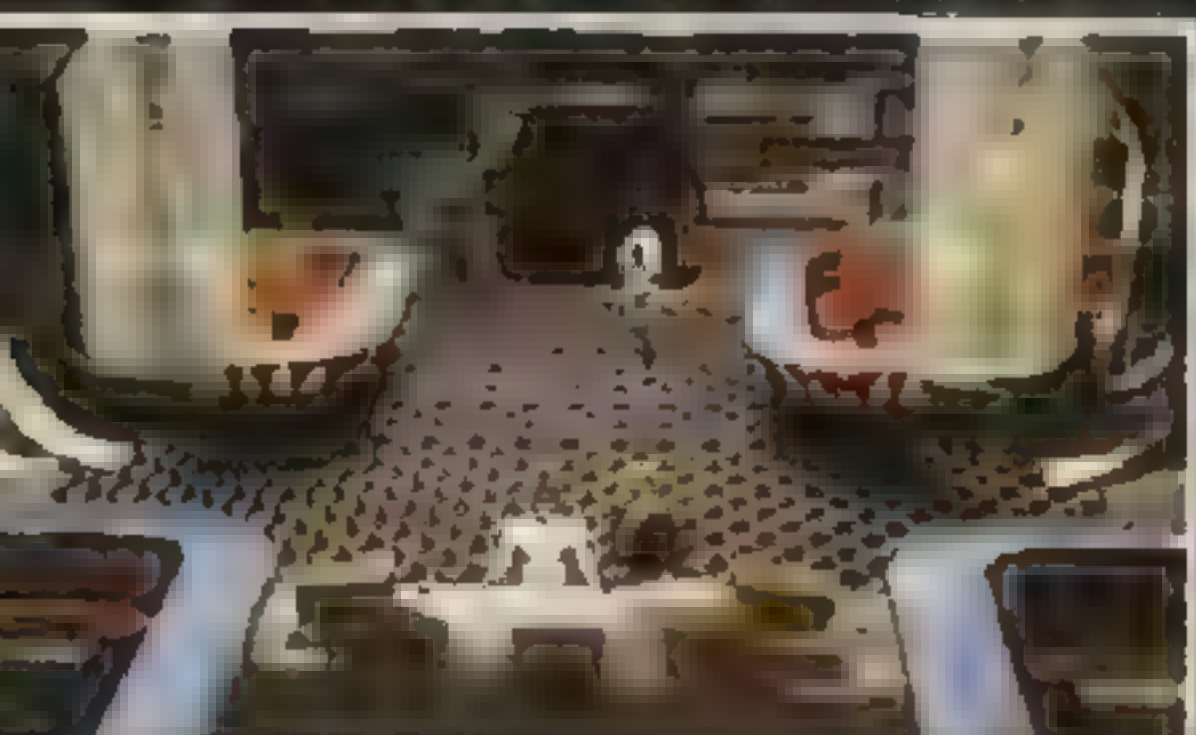
**MAINFRAME ROOM.** Porozmawiaj z Tedem Simpsonem. Wyjawi ci kod unieruchamiającego wirusa. Można go wbić na terminalu, jednak wirus pilnie go obserwuje. Na krześle VR powinien zasiąść ten z członków ekipy, który nosi EMP DEVICE. Wirtualnej rzeczywistości odczekaj aż wirus zakończy swoją nadętą przemowę i uziem go emisją elektromagnetyczną. Szybko podejdź do konsoli po lewej i wstukaj sekwencję kodu. Wirtualny świat eksploduje tęczą barw, ty wrócisz do szarej rzeczywistości.

Kolejna sprawa. Biuro 13 pomyślnie zamknięta – żadnych dowodów, żadnych śladów. Jutro rano raport wyładowuje na biurku szefa, pojutrze zostaniemy przydzieleni do nowego zadania.

User Jama

Dystrybutor: LiComp

**TAKE 2'95**  
PC: VGA, SB, CD-ROM  
PRZYGODOWA  
90' 100' 90' 90'



nia, wszelkie urządzenia elektroniczne. Wyjdź z laboratorium i przejdź do korytarza po lewej. Na jego końcu znajdują się drzwi do biura Simpsona.





snych labiryntach i potrzebują przestrzeni (do oddania strzału). Z myślą o nich powstał właśnie TERMINAL VELOCITY. Ziemię najechała rasa Obcych, jak zwykle z mordem w oczach. Jako pilot jednego z niewielu eksperymentalnych myśliwców TV-202 mu-

**TERMINAL REALITY'95**  
PC: VGA/SVGA, SB  
ZREČZNOŚCIOWA  
95% 90% 90%  
Cena w zł. zawiera VAT

Grafika to jeden z najlepszych engi-



lanki. Można mówić o pewnych elementach symulacji (Afterburner, Radar, Virtual Cockpit), które na pewno spodobać się miłośnikom bardziej zaawansowanych strzelanin. Można ich jednak nie używać, co z drugiej strony jest ukłonem w stronę hardcore'owych miłośników strzelanin. Po prostu piękna gra!

Gulash



# TERMINAL VELOCITY

Na początku był DOOM, w którym biegano po labiryntach korytarzy eksterminując wszelki przejaw inności. Potem DESCENT, w którym nogi zastąpiła stalowa maszyna i silniki, co dało też możliwość poruszania się po korytarzach w górę i w dół. Są jednak gracze, którzy duszą się w cia-

sisz wykonać szereg trudnych i niebezpiecznych misji, aby ocalić ojczystą planetę i odkryć kto za tym wszystkim stoi. Polegają one najczęściej na zniszczeniu wszystkiego co się rusza bądź stoi bez ruchu (instalacja, radar). Do dyspozycji jest cały szereg broni, którym także przybiera moc.

ne'ów 3D, jaki kiedykolwiek powstał na PC. Jest niewiarygodnie szybka i płynna, dystansuje takie tytuły jak MAGIC CARPET czy nawet DESCENT. Znakomicie dobrany dźwięk, odgłosy wybuchów czy komentarze w stylu „OH YEAH!!!” doskonale pomagają tworzyć nastrój tej strze-



jeżdżając z tunelu). Czasem opłaca się dać wyprzedzić, aby potem zaatakować serią TURBO na długiej prostej.

Na trasie czekają małe zielone banknoty, za które można zakupić dodatkowy osprzęt do karta.

ENGINE – lepszy silnik, twój kart może rozwinąć większą szybkość. Należy na początku kupować jak najwięcej, tak właśnie robią przeciwnicy.

TYRES – opony to bardzo ważna

ników. Pamiętaj że oni też mogą używać tego samego chwytu i omijać granatowe plamy na trasie.

Na drodze poza pieniędzmi znaleźć można trzy ostatnie pozycje oraz paliwo. Lepiej zbierać je tam, niż wydawać na nie pieniądze. Bez TURBO jednak ciężko się przebić, musisz rozsądnie gospodarować gotówką.

Gdy znudzi ci się samotna jazda, zaproś kumpla. Do wyboru dwie opcje grafiki (podział pionowy lub poziomy) wygodne sterowanie (można zdefiniować, joye). Wiele emocji i zabawy potrafi zapewnić 20-okrążeniowy wyścig lub cały sezon.



i wbudowane drivery do teoretycznie obecnych na rynku hełmów VR.

Czasem na trasach znajdują się skocznie. Aby wyskoczyć i zgarnąć wiążące w powietrzu banknoty musisz mieć włączone TURBO.

Gdy wiesz, że przegrasz i dojedziesz ostatni, odpuść sobie wyścig. Pojeźdź, poszukaj forsy, Turbo i Gripów. I tak będziesz ostatni, prawda?

Gulash

# SUPER KARTS

Długo zapowiadane i głośno reklamowane SUPER KARTS wkroczyły z hukiem na twarde dyski pecetów. Na pewno każdy z was będąc małym chłopcem marzył aby pościgać się KARTAMI, rozwijającymi zawrotną szybkość 70 km/h. W tej grze marzenia zostają zrealizowane, i to jak!

Gracz wciela się w jednego z ośmiu zawodników, z takich krajów jak Australia, USA, Rosja czy Indie. W każdym z krajów znajdują się dwie trasy, co jak łatwo policzyć daje w sumie 16 wyścigów. Trasy są bardzo zróżnicowane, dla przykładu Japonia to Cyber-City, pełno świateł i neonów. W Rosji śnieg, zaś w Indiach dużo zieleni. Strzałki pokazujące gdzie jechać pomagają w orientacji w terenie.

Na każdej trasie znajduje się wjazd do tunelu, w którym samochodzik zwalnia do prędkości 30 km/h, ale za to po przejechaniu tego tunelu otrzymuje się kilka TURBO'sów lub SUPER GRIP'ów (w zależności od tego, co masz wybrane wy-



rzecz, pojazd musi dobrze trzymać się trasy i nie wpadać w poślizg. Proponuję kupować na zmianę z silnikiem.

TANK SIZE – większy bak. Ważne jeżeli wybierzesz więcej niż trzy okrążenia dla każdej z tras. W przeciwnym razie nie zaprzataj sobie tym głowy.

STRENGTH – wytrzymałość pojazdu. Jeśli często obijasz się o ściany lub o inne pojazdy, warto zainwestować.

5 POINTS / EXTRA LIFE – 5 punktów można kupić w opcji sezonu wyścigowego. Przydają się jeśli ktoś ma dużo forsy, a jest daleko w tabeli. Maksymalnie można kupić 25 punktów. Dodatkowe życie pojawia się w opcji ARCADE.

TURBO – odpalenie daje błyskawiczne kilkusekundowe przyspieszenie i przysłowiowy ogień z rury. Najlepiej używać na prostej, pozwala na wyprzedzenie paru lesczy (o ile nie jadą na turbo).

SUPER GRIP – opona zapewniająca lepszą przyczepność. Szczególnie przydatna przy niebezpiecznych ostrych zakrętach, w które często trzeba wchodzić na pełnej szybkości.

OIL – można go rozlać za sobą powodując niezłe zamieszanie wśród przeciwników.

Zastosowano świetny graficzny engine 3D, który potrafi wyświetlić 60 klatek na sekundę (na Pentium)! Jednak już na zwykłym 486 można rozkoszować się znakomitą i płynną animacją (30-35 klatek na sekundę). Różnorakie kamery umieszczone na trasie pozwalają na pełną kontrolę wyścigu. Jakby tego jeszcze było mało, można obracać niektóre widoki. Taką płynność grafiki osiągnięto zapewne dzięki brakowi sufitu (dachu? stropu?) obecnego m.in. w DOOM i DESCENT.

Gra ma wbudowaną opcję sieciowej rozgrywki dla maksymalnie ośmiu osób



**VIRGIN'95**  
PC: VGA, SB  
WYŚCIGI  
90% 80% 95%  
Cena w zł. zawiera VAT







sugerując następny ruch – zaznaczał kreskami gdzie polecą bile po uderzeniu, automatycznie ustawiał cię do następnej bili.

Cechą wyróżniającą VIRTUAL POOL od innych gier jest prak-

tycznie nieograniczona swoboda ruchu. Stół można obracać na wszystkie strony, przybliżać i oddalać widok, obejrzeć sytuację z drugiego końca stołu czy spod niego, a nawet uderzyć bilę stojącą na wirtualnym suficie! Celuje się odpowiednio obracając stół (biała kula jest tu punktem centralnym). Gdy chce się uderzyć bilę, należy trzymając klawisz S pchnąć myszkę do przodu z siłą, jaką chce się uderzyć. Wirtualny kij śledzi wszystkie ruchy myszki, pozwala to wybadać moc i odległość. Bile poruszają się bardzo realistycznie, czemu towarzyszą digitalizowane stuki znane z prawdziwych sal. Bardzo cieka-

Wymagania sprzętowe (386 i 2 MB RAM) nie są zbyt wygórowane jak na dzisiejsze czasy; gra zaś zachowuje się wręcz doskonale w wysokiej rozdzielczości na 486. Jeśli więc gracie albo chcielibyście pograć w bilard lub podszkolić swoje umiejętności celowania czy podkręcania to doskonale możecie zrobić to przy pomocy tej gry. Powtórzę tu za mistrzem, oglądanym często przeze mnie na kanałach DSF i EUROSPORT, a z którym miałem przyjemność rozegrać w Londynie szybki sparring – VIRTUAL POOL jest doskonały pod każdym względem.

Dystrybutor: CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03

# VIRTUAL POOL



Poprzedzony prowadzoną na szeroką skalę akcją promocyjną, firmowany takimi nazwiskami jak STEVE DAVIS i RONNIE O'SULLIVAN wirtualny bilard ujrzał wreszcie światło dzienne. Osobom, które choć trochę interesują się grą w kulki na zielonym stole, dwóch wyżej wymienionych panów nie trzeba przedstawiać. Steve jest sześciokrotnym mistrzem świata w SNOOKER i kilkakrotnym finalistą mistrzostw świata w POOLBILLARD, Ronnie zaś jest rankingowo numerem 4. na świecie, bierze też często udział w mistrzostwach świata w popularną na zachodzie „dziewiątkę”.

Zapytany w Londynie STEVE DAVIS powiedział:

„Na początku byłem nieco sceptycznie nastawiony do całego przedsięwzięcia. Jednak gdy ujrzałem gotowy produkt, wciągnęło mnie bez reszty. Grałem w wiele gier komputerowych, ale nigdy nie byłem tak podekscytowany jak w przypadku VIRTUAL POOL. Teraz naprawdę wierzę, że przy pomocy tej gry można zarówno podszkolić swoje umiejętności, jak i nauczyć się grać w bilard aby potem to wszystko wykorzystać na prawdziwym stole. Nawet będąc profesjonalistą można się wiele nauczyć!”

## CO NA PŁYDZIE CD?

Na początku radzę obejrzeć znakomicie zrealizowane multimedialne filmy, mające wprowadzić gracza w świat kulek, a nieco później zabrać się za grę.

HISTORY OF POOL – animowana historia gry w bilard.

GAMES OF POOL – zasady i przykłady dla każdej z gier.

**INTERPLAY'95**

PC: VGA/SVGA,  
SB, CD-ROM

BILARD

100% 80% 95% 159,-  
Cena w zł.  
zawiera VAT

POOL TUTORIAL – prezentowany przez faceta o pseudonimie „Machine Gun” samouczek. Miło popatrzyć gdy facet wbija wszystkie bile w 30 sekund.

POOL TECHNIQUES – „Maszynowiec” opisuje poszczególne techniki, teoria i praktyka.

TRICK SHOTS – inny facet prezentuje triki. Ten dział jest szczególnie interesujący; nie da się opisać co ten facet wyrabia z bilami. To trzeba zobaczyć!

PLAY GAME – można zacząć grę.

## CO W GRZE?

Do wyboru są rozgrywki w „dziewiątkę”, „ósemkę na punkty”, „rotację” i najbardziej popularną

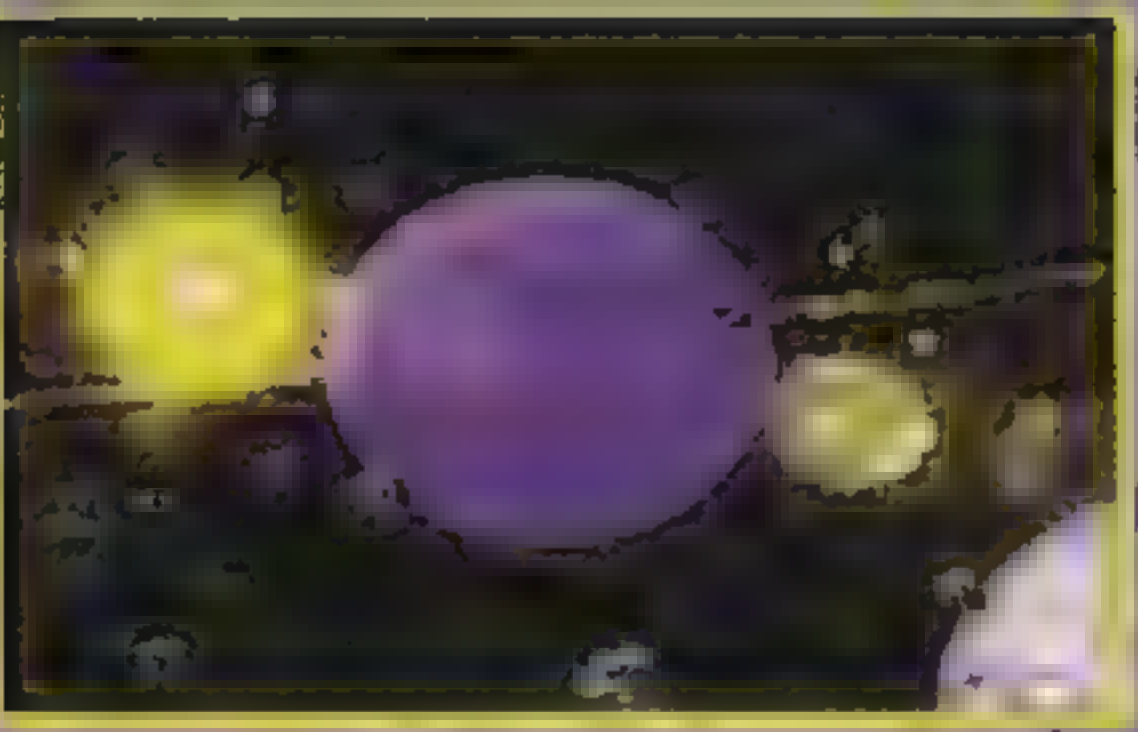
w naszym kraju „ósemkę” (połówki i pełne, czarna ostatnia) z różnymi przeciwnikami – od cieniasów aż po mistrza Steve'a, którego sugestie przydały się przy programowaniu inteligencji komputerowego przeciwnika. Zasad każdej z gier można nauczyć się z filmów, lub przeczytać je korzystając z opcji HELP. Zresztą HELP jest doskonały; zawiera nie tylko zasady czy rozpiskę sterujących klawiszy. Jeśli chcesz, komputer (podobnie jak w szachach) będzie ci pomagał



z tym, tak jak na prawdziwym stole zawsze jest jakieś wyjście z trudnej sytuacji. Kij można podnosić, zmieniać punkt uderzenia w białą bilę, co też jest nie do pogardzenia.

Wiązku





Imperium Goerian stale rozszerzało swe strefy wpływów. Jedne rasy podporządkowały się Imperium od razu, bez walki. Inne ginęły podczas bitew z kosmicznymi konkwistadorami. Teraz Imperium dotarło do Rozpadliny Ascalon – rozpoczyna się nowa wojna. Wspólną walkę przeciwko najeźdźcy rozpoczyna pięć ras: Tancedrianie, Zemunsi, Mazumasi, Amiens i Nuubjanie

W tym miejscu zaczyna się gra. Jesteś pilotem Goreniankiej floty kosmicznej. Twoja baza to AR-1 – najdalej wysunięty przyczółek Imperium. Przed tobą rozliczne misje, których zadaniem jest całkowite wyeliminowanie sił przeciwnika z Rozpadliny. Najprawdopodobniej skończy się to dla walczących z Imperium ras tragicznie – ale to oni wypowiedzieli wojnę błogosławionemu Imperium, które chciało wziąć pod swe opiekunkę skrzydła barbarzyńskie plemiona. Można więc powiedzieć, że sami są sobie winni.

Symulatory kosmiczne to bardzo wdzięczny dla projektantów i programistów temat. Żadnych realiów, liczy się tylko inwencja, fantazja i wyobraźnia. Także dla graczy symulatory kosmicz-

ne to fakome kąski – magnetyzm efektownych walk, podczas których promienie laserowe rozdierają kosmiczny mrok przyciąga graczy. Symulatory kosmiczne trafiają też do większej liczby odbiorców, gdyż na ogół są o wiele łatwiejsze niż symulatory lotnicze. Podobnie jest ze STAR CRUSADER.

Celem gry jest zniszczenie rebeliantów w Rozpadlinie Ascalon. Najpierw, by to osiągnąć, musisz dokładnie wy-

misji głównych, w których sam będziesz uczestniczył, będziesz opracowywał misje poboczne, których znaczenia nie możesz bagatelizować

Pierwszą cechą symulatora, której nie sposób nie zauważyć, jest jego bajeczna kolorystyka. Wszystkie cele, całe oto-



# STAR CRUSADER

norodność dostępnych statków i możliwość dowodzenia innymi maszynami sojusznymi. Warto zauważyć, że piloci poszczególnych ras faktycznie niekiedy stosują bardzo odmienną taktykę.

STAR CRUSADER jest grą ciekawą. Dość prosta obsługa nie oznacza jednak kolejnej kiepskiej strzelaniny – niekiedy, szczególnie kiedy będziesz dowodził sektorem, przed tobą pojawią się ciekawe łamigłówki taktyczne. Cóż więcej? Pora sięść za sterami i przystąpić do eliminacji rebelianckiej floty kosmicznej.

KaYteck

Dystrybutor: LiComp

## GAMETEK'94

PC: VGA, SB, CD-ROM 4 1

SYMULATOR

75% 70% 75% 80.52

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

walka toczy się w świecie, którego nasze małe rozumki nie są w stanie pojąć.

PYROTECHNICA ma trochę wspólnego z DESCENT – podobny układ przestrzenny pola akcji, zbliżone sterowanie. Rzeczywistość bez grawitacji, pełna swoboda ruchu. Jednak trzeba przyznać, że DESCENT jest grą bardziej skomplikowaną – w PYROTECHNICE labirynty mają na ogół budowę

CA. Natomiast jedną z mocniejszych zalet jest świetna oprawa muzyczna, która doskonale uzupełnia dziwaczny nastrój.

Całą odprawę poprzedzającą misję można by zamknąć w dwóch słowach – masz przeżyć. Aby ukończyć dany poziom należy przebyć z punktu A do punktu B. Niekiedy zdarza się, że pojawiają się jakieś drobne zadania poboczne np. uwolnić kogoś, ale na ogół możesz ukończyć dany poziom bez

# PYROTECHNICA

Pograżone w wiecznym mroku tajemnicze korytarze, olbrzymie sale zbudowane z półprzezroczystych ścian na których tańczą delikatne refleksy światła – oto miejsce boju. Każdy może sobie dowolnie dopowiedzieć, gdzie właściwie toczy się akcja tej gry. Być może płatanina tuneli jest surrealistyczną wizją komputerowych sieci zbudowanych z banków danych, węzłów, łącz, przekazników i oczywiście potoków informacyjnych o niewyobrażalnej długości – czyż nie przypomina cyberprzestrzeni z SYSTEM SHOCK. Możliwe, że bazy zbudowane z prostych figur geometrycznych są po prostu poligonem przyszłości. A może

uporządkowana. Korytarze zbudowane są pod kątem prostym, co w znacznej mierze ułatwia nawigację. PYROTECHNICA to przede wszystkim surowe bryły geometryczne o pomarańczowym odcieniu. Być może niedługo pojawi się cały szereg gier z uproszczoną grafiką, stworzonych, jak ta, głównie do grania w hełmie VR.

O ile geometryczna budowa labiryntu korzystnie pobudza wyobraźnię i tworzy dobry klimat, to wygląd wszelkich celów mógłby być jednak lepszy. Trzeba naprawdę bujnej wyobraźni, by te nieforemne dziwadła nabrały jakiegoś konkretnego kształtu. Być może taki wygląd przeciwników miał być elementem składowym tworzącym cybernetyczny klimat, ja jednak uważam, że przeciwnicy to najgłupszy punkt w PYROTECHNICE.

wykonywania dodatkowych poleceń. Jeśli ktoś grał w DESCENT może od razu przystąpić do wymiatania na poziomie co najmniej MEDIUM. Jeżeli kandydatowi na pilota brak doświadczeń w poruszaniu się w świecie bez grawitacji, musi przygotować się na okres zapoznawczo-treningowy.

Kiedy już oswoił się ze sterowaniem w labiryncie, musisz pamiętać o dwóch rzeczach – nawigacji i przezorności. Pomocną w nawigacji jest mapa, jednak pomysł

z dwoma rzutami – pionowym i poziomym powoduje, że mapa jest dość nieczytelna. Dopiero po pewnym czasie można dojść o co chodzi. Przed rozpoczęciem gry ułóż sobie trasę lotu, najlepiej najkrótszą, zaś w trakcie akcji staraj się cały czas utrzymywać właściwy kierunek.

PYROTECHNICA jest przykładem gry bardzo prostej, a jednak wciągającej. Brak bajerów graficznych udowadnia, że w dobrej grze liczy się pomysł i nastrój. A w dodatku od razu pojawia się doskonała, płynna animacja. Pozostaje czekać na zapowiadane hełmy VR.

KaYteck

Dystrybutor: zapowiada LiComp

## PSYGNOSIS'95

PC: VGA, SB, CD-ROM

ZREČNOŚCIOWA

60 90 80

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

Gracza Graja Graja Graja

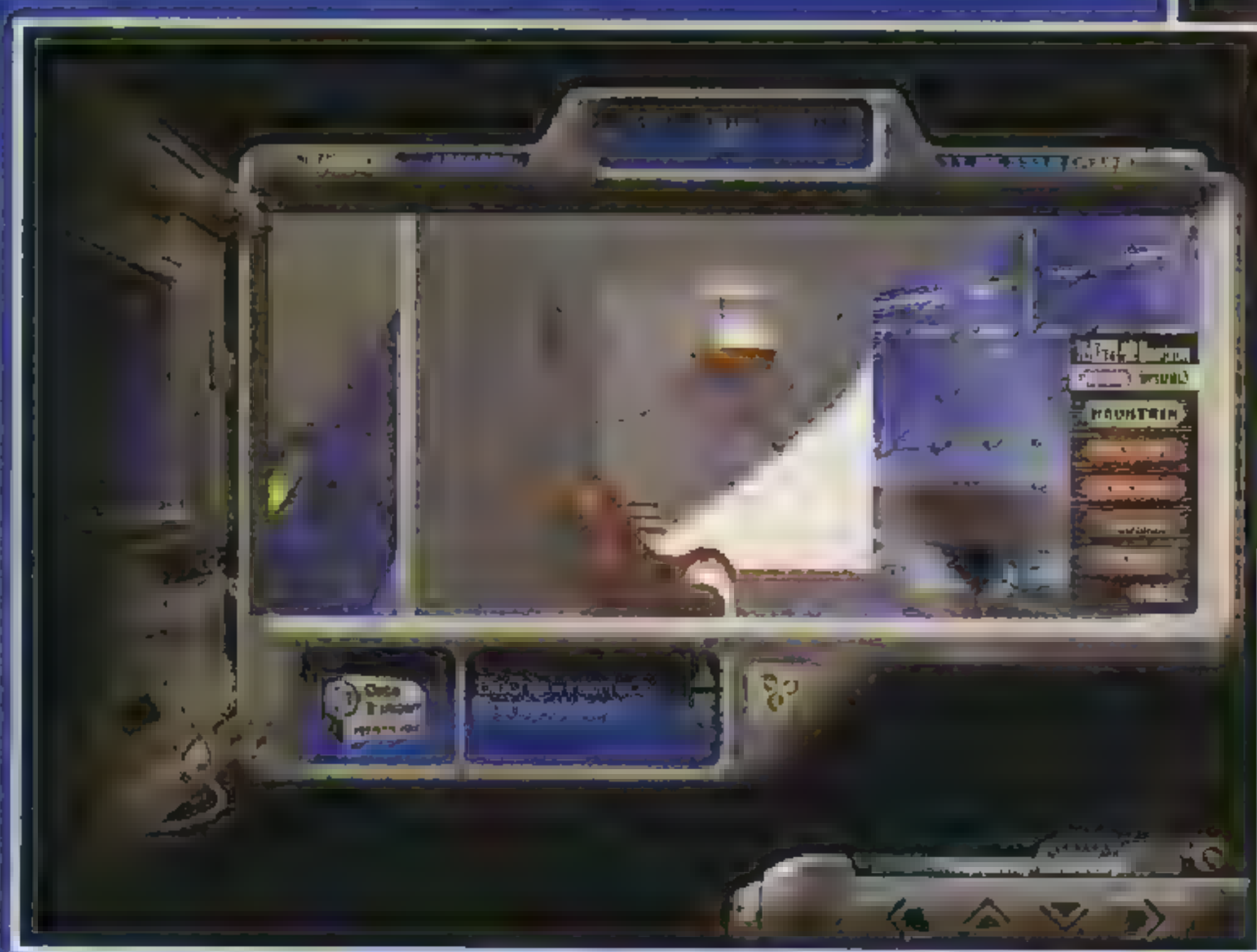
Gracza Graja Graja Graja



SECRET SERVICE #26

45





Zastosowanie do odwrotowania animacji technologii QuickTime Video w wersji sprzed dwóch lat bardzo spowalnia akcję. Efekt tego jest taki, że muzyka podczas wykonywania kroku naprzód ulega na moment zawieszeniu, a czekając na przykład na odegranie sceny, można wyjść na kawę. Program jest po prostu wolny jak ślimak. Znacznie lepiej w systemie QuickTime sprawdza się MYST, ale to już rzecz jasna późniejsza historia.

Protectorate, której celem jest penetrowanie i chronienie przeszłości przed niepożądanymi inwazjami. Jesteś agentem, który odpowiada za spókoj czasoprzestrzennego continuum.

Poruszanie odbywa się w czterech kierunkach, akcję widzisz oczami bohatera. Gra jest mocno rozbudowana, występuje sporo przedmiotów, tak że w sumie można powiedzieć, iż jest to regularna przygodówka. Wspaniały jest główny mo-

Wspaniały jest główny mo-

JOURNEYMAN PROJECT „liczący ponad 400 MB obrazków, animacji, muzyki i gry” – jak głosi manual – jest grą, która miała swoje złote

# THE JOURNEYMAN PROJECT

Idą dobre lata dla gier komputerowych. Przemysł ten zdobywa coraz większą rangę, rzedną szeregi wykwinisiorów kpiących z graczy, co idzie w parze ze stałą ekspansją komputerowej rozrywki. Stoją za tym coraz większe pieniądze. Kilka miesięcy temu szerokim echem rozszła się wiadomość o zawiązaniu przedsięwzięcia pod nazwą DREAMWORKS. Otóż nikt inny jak sam Steven Spielberg oraz dwóch wpływowych hollywoodzkich producentów weszło w spółkę z czołowymi postaciami Microsoftu – Billem Gatesem i Pauliem Allenem. Kapitał założycielski DREAMWORKS sięgnął miliarda dolarów, ale najważniejsza jest przecież potęga technologii Microsoftu i potencjał umysłowy hollywoodzkich tuzów. Wszystko po to, by m.in. zająć się produkcją całkiem nowego rodzaju gier komputerowych. To naprawdę nie są przelewki. Jeśli tacy ludzie przykładają rękę do rozwoju naszych ukochanych gier...

Dlaczego tak doniosły temat poruszam przy okazji JOURNEYMAN PROJECT? Jest to gra, która ponad dwa lata temu zaznaczyła sobą równie ważny krok, co opisane wyżej próby. JOURNEYMAN PROJECT pojawił się najpierw w wersji na Macintosha, zaś nieco później w wersji na PC. W swoim czasie, a był to początek 1993 roku, gra cieszyła się wielką sławą, przyciągną dopiero w momencie, gdy w kwietniu tego samego roku świat ujrzał THE SEVENTH GUEST.

Dla śledzących rozwój gier JOURNEYMAN PROJECT stanowi bardzo ciekawy przykład na to w jaki sposób rodzą się rzeczy, z których korzeni wyrastają potem rzesze nasładowców. Po pierwsze, była to jedna z pierwszych gier kompaktowych w pełni wykorzystująca objętościowe możliwości nośnika CD. Po drugie, to właśnie wtedy zaczęto przyczepiać do gier metki „multimedia



lata, lecz dziś już przestarzała. Z jednej strony warto w nią zagrać, bo ma specyficzny urok i skoro warto jeszcze raz sięgnąć po nie starzejące się nigdy ANOTHER WORLD czy ALONE IN THE DARK, można też rzucić okiem na THE JOURNEYMAN PROJECT. Czas w grach biegnie jednak szybko i obecnie na kompaktowym rynku jest wiele lepszych tytułów. PRESTO STUDIOS przygotowuje się tymczasem do wydania kontynuacji THE JOURNEYMAN PROJECT, projektu noszącego tytuł BURIED IN TIME. Z pewnością będzie on nie mniej ważnym wydarzeniem w dzisiejszym wyszczególnieniu jakościowym.

Mic

Dystrybutor wersji PC: LiComp

game” „truly interactive” oraz wiele innych i JOURNEYMAN PROJECT stał się pionierem w tej dziedzinie. Po trzecie wreszcie – gdyby nie ten program, pewnie nie byłoby ani LABYRINTH OF TIME, IRON HELIX ani nawet MYST.

Teraz trochę o fabule gry. Akcja rozpoczyna się w roku 2318 w metropolii Caldoria. Ludzkość jest już po pierwszym kontakcie z obcą cywilizacją, wynalazek maszyny czasu też już został dokonany. Owo cudo ochrzczone zostało jako Pegassus i szybko stało się obiektem pożądania wszystkich, możliwych tego świata. Powstała ściśle tajna agencja Temporal

tyw muzyczny, gdyż ma w sobie coś nieuchwytnego. Budzisz się rano, puste korytarze bazy, za oknem sięgające nieba wieże futurystycznego miasta i ta świetna muzyka. Autorzy JOURNEYMAN PROJECT zalecają, żeby grać ze słuchawkami na uszach w ciemnym pokoju.



**GAMETEK'93**

Macintosh  
PC Windows  
SVGA, SB

PRZYGODOWA

80 90 80





**Japończycy są najlepsi na świecie w produkcji nowoczesnych urządzeń elektronicznych oraz**

**wdrażaniu nowych technologii. Swoją pozycję zawdzięczają temu, że nigdy nie spoczywają na laurach.**

**Tokijska firma Plextor, część Shinano Kenshi Company wprowadziła na rynek absolutną nowość – napęd CD sześciokrotnej prędkości. Jego pojawienie się spowodowało znaczący spadek cen napędów „podwójnych” i „poczwórnych”.**

Napęd 6 PLEX jest elegancko zapakowany w pudełko, które dobrze chroni urządzenie przed urazami mechanicznymi przy przenoszeniu. Napęd jest wyraźnie cięższy i bardziej „nabity” np. od podwójnej prędkości i mieści się w standardowej kieszeni na urządzenia 5.25”.

CD-ROM firmy Plextor jest urządzeniem SCSI, więc dla większości graczy czymś nietypowym. Producenci załączyli w zestawie tylko kabel SCSI bez żadnego kontrolera. Jest to wbrew pozorom na re-

napęd 6 PLEX są między innymi MEDIA VISION SPECTRUM 16, DIAMOND SONICSOUND i PROMETHEUS ARIA 16SE. Te nazwy są mało znane, w Polsce bardziej rozpowszechnione są karty dźwiękowe z interfejsami multi-CD do napędów firm Sony, Panasonic i Mitsumi.

Do wkładania krążków do napędu służy specjalne pudełko, tzw. caddy. Kompakt wsuwamy do plastikowej obudowy i dopiero całość wchodzi do napędu.

moc 6 PLEX zapewnia płynne odtwarzanie nawet pełnoekranowych animacji i zauważalne skrócenie czasu ładowania się gier oraz ich danych. Krótko: szybciej się obecnie nie da.

Napęd Plextora jest zaprojektowany tak, że automatycznie schodzi z sześciokrotnej prędkości (922 KB/sek) do poczwórnej (614 KB/sek) w razie problemów z odczytem uszkodzonych lub zanieczyszczonych krążków. Jeśli i to się nie powiedzie, napęd „odpada” do prę-

# 6 Plex – demon szybkości

kę kupującemu, ponieważ zostawia mu wolność wyboru rodzaju interfejsu w zależności od swoich potrzeb. Nie stawia też w głupiej sytuacji użytkowników Macintoshy, którzy dostawali by zbędną kartę – oni mają SCSI wbudowane.

Pierwszym z możliwych wariantów podłączenia napędu do PC jest samodzielny, pełny interfejs SCSI. Do takiej karty można podłączyć w tzw. łańcuch siedem urządzeń. Jeśli masz już jakieś peryferia SCSI, to napęd CD podłączysz jako kolejne.

Wadą takiego podejścia jest koszt, szczególnie jeśli zamierzasz korzystać tylko z jednego urządzenia. Bardziej ekonomicznym rozwiązaniem, a już szczególnie dla graczy jest kupno 16-bitowej karty dźwiękowej ze zintegrowanym interfejsem SCSI. Są to z reguły tańsze złącza 8-bitowe, które w ogóle nie udźwigną więcej niż jedno urządzenie albo będą działały zbyt wolno z kilkoma. Powiecie oburzeni: jak to, przecież mam 16-bitową kartę dźwiękową? Zgoda, 16-bitów odnosi się do rozdzielczości dźwięku, a 8 bitów do szerokości szyny danych SCSI. CD-ROM firmy Plextor jest fabrycznie ustawiony tak, że będzie działał jako pierwsze urządzenie SCSI bez dodatkowego konfigurowania.

Egzemplarz redakcyjny był testowany na interfejsie SCSI wbudowanym w kartę dźwiękową SOUNDMAN WAVE (opis w SS'24). Odpowiedni driver, obsługujący interfejs zajmuje 11 KB pamięci, do tego dochodzi jeszcze niezbędny MSCDEX.EXE. Innymi kartami dźwiękowymi, do których można w podobny sposób podłączyć

Zdania na temat

caddy są podzielone. Niewątpliwie bardziej efektywna jest automatycznie wysuwana półka, ale bardziej funkcjonalny chyba caddy. Nie można go niechcący urwać, jak zdarza się z wysuniętą półką. Jest niewygodny tylko gdy wachlujemy kilkoma kompaktami. Gdy mamy tylko jeden, stale używany, np. krążek z ostatnio kupioną grą, jest to niezauważalne. Natomiast koperta chroni krążek przed zabrudzeniami i zadrapaniami. Kiedyś reklamowano CD-ROM'y jako niezniszczalne. Na naszych oczach smażyło jajko na kompaktach, który po wytarciu działał bez zarzutu. Okazało się, że reklamy są jednak przesadzone i naszym programom może zagrozić nawet mała rysa, szczególnie na niektórych kiepsko nagranych krążkach z shareware.

Zanim przejdziemy do części praktycznej trzeba zauważyć, że 6 PLEX obok swej demonicznej szybkości, jest jedynym napędem uznanym za profesjonalny. Ma na to wpływ odporność systemu optycznego na pył oraz wyjątkowo solidne wykonanie. Napęd nie powstał co prawda jako urządzenie dla graczy, spójrzmy jednak na niego oczami przeciętnego użytkownika.

Co tu dużo mówić, 6 PLEX jest prawdziwą rakietą – czasami nawet za szybko. Pod tym określeniem rozumiem, że napęd wyprzedził dostępne oprogramowanie. Na pełne wykorzystanie jego możliwości przyjdzie jeszcze poczekać. Jedną z nowszych gier, WING COMMANDER 3 nie potrafi właściwie obliczyć szybkości przesyłania danych. Liczba obliczona dla 6 PLEX jest prawdopodobnie tak duża, że wychodzi poza przewidziany zakres i przebija licznik, w wyniku czego napęd jest rozpoznawany jako pojedynczej (!) prędkości. Generalnie duża

kości pojedynczej (150 KB/sek). Przy następnej wydanej komendzie odczytu następuje próba powrotu do prędkości nominalnej. Dla bardziej wnikliwych czytelników: średni czas dostępu wynosi 145 ms, a transfer liczony w idealnych warunkach, tzw. burst rate aż 3.5 MB/sek. Ale najważniejsze do zastosowań multimedialnych jest zachowanie ciągłości strumienia danych. 6 PLEX jest pod tym względem wzorowy.

Ważną cechą napędu jest jego kompatybilność z licznymi standardami zapisu płytek, co gwarantuje możliwość szerokiego korzystania ze sprzętu i wydłuża czas jego przydatności. Lista jest niemała i zawiera wszystkie liczące się formaty: CD-ROM Mode 1; CD-DA; CD-I; CD-I Ready; Video CD (MPEG); CD-ROM XA Mode-2, Form 1, Form 2; Photo CD. Możliwości jakie otwierają się przed użytkownikami szybkiego i uniwersalnego napędu firmy Plextor są ogromne.

**W pudełku:**

- napęd 6x firmy Plextor
- instrukcja obsługi
- kabel SCSI
- śrubki i boczne listwy montażowe

**Zalety:**

- bardzo wysoki transfer
- ciągłość strumienia danych
- możliwość czytania wielu formatów
- brak załączonego kontrolera SCSI

**Wady:**

- wysoka cena
- wsuwanie przez caddy (tylko dla wybrednych)

*Jacek Marczewski*



**Dystrybutor:**

PMC – Personal Multimedia Computers  
00-118 Warszawa, ul. Emilii Plater 47  
tel. (0-22) 26-18-89

**Cena:** 659 USD + VAT  
tj. ok. 1 890,- zł



# Patrz dokoła. Rośnie wszystko, oprócz naszych cen! Macintosh **taniej.**

**CD-ROM  
za darmo!**

**drukarka  
za darmo!**

**Protestujemy przeciwko nudzie!** Gdy wszystko wokoło rośnie, nasze **ceny spadają.**

Gdy masz wszystkiego dość, Macintosh Cię z tego wyciągnie.

Sprawny, szybki i niezawodny **Macintosh LC 475** jest najtańszy w swojej klasie. To najlepszy pomysł na nową komputerową przygodę, która może trwać w nieskończoność.

Komputer **Macintosh LC 630**, oprócz rozrywki i przyjemności, zapewni Ci bezpłatną **drukarkę** - koniec z bieganiem z dyskietką do kolegów! Albo **CD-ROM** - furtkę do świata multimediiów... Z nim musisz trzymać się mocno ziemi, żeby nie odpłynąć zbyt daleko w przestworza rzeczywistości wirtualnej. Ale bez obaw! To Ty dyktujesz warunki. Gier i dobrej muzyki też nie zabraknie. Kupując LC 630 rozszerzony o CD-ROM dostaniesz dodatkowo dwie płyty kompaktowe, a na nich 500 gier oraz „Przeboje Muzycznej Jedynki”. Jeśli tylko chcesz możesz rozbudować go o tuner TV, teletekst, wejście video i wreszcie upragnionego pilota zdalnego sterowania.

Komputer **Power Macintosh 6100** z super szybkim procesorem Power PC\* przełamuje wszelkie bariery. Ty też nie lubisz ograniczeń? Spokojna głowa. Ten komputer pracuje w obu środowiskach: **MacOS i DOS/ Windows**. Oba światy w Twoich rękach.

Szczegóły dotyczące obsługi odnajdziesz w bezpłatnie dołączonym podręczniku.

Nie hamuj swojej wyobraźni. Z komputerem Apple **każdy odlot** jest możliwy.



**1299\$ + VAT**

Macintosh LC 475 4/250 MB, 50 MHz  
klawiatura, monitor 14" SONY Trinitron,  
system operacyjny i pakiet zintegrowany  
ClarisWorks po polsku, słownik pol.-ang.



**1995\$ + VAT**

Macintosh LC 630 8/250 MB, 66 MHz  
dodatki jak w LC 475, cena zawiera drukarkę  
atramentową albo napęd CD-ROM; możliwość  
dokupienia tunera TV z telegazetą i pilotem



**1797\$ + VAT**

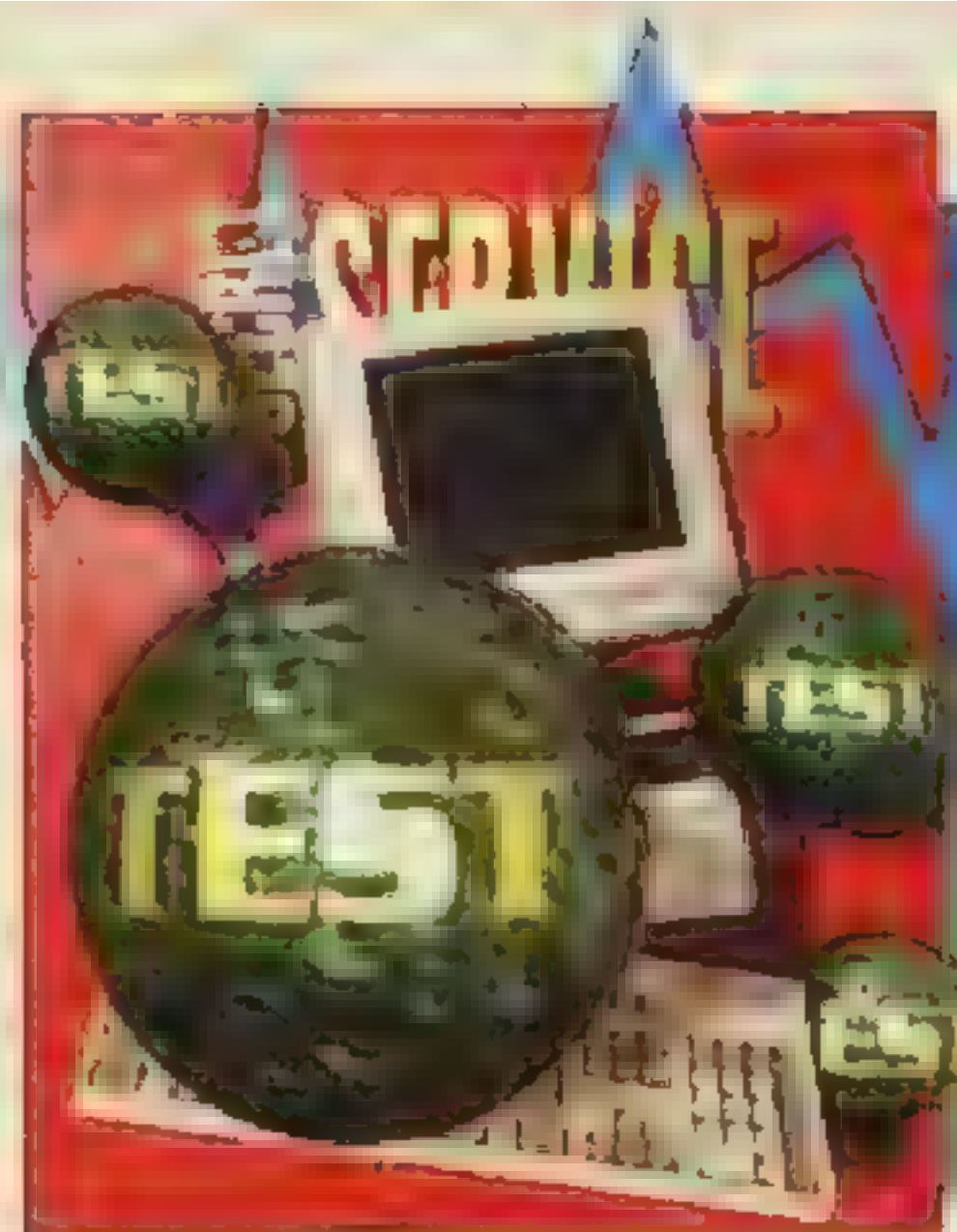
Power Macintosh 6100 8/350 MB, 66 MHz  
Procesor RISC PowerPC 601, Ethernet, system  
operacyjny po polsku, możliwości rozbudowy  
o kartę 486 DX2 66 MHz i napęd CD-ROM

\*Power PC - typ procesora RISC stosowany w najszybszych komputerach; w komputerach osobistych użyty po raz pierwszy przez Apple

A możesz kupić Apple...







**Newsweek po-  
dał, że firma  
Procter & Gam-  
ble ma strate-  
gię, która prze-  
widuje sprze-  
daż tego same-  
go mydła pod  
różnymi nazwa-  
mi handlowymi.  
Podobne sytu-  
acje zdarzają  
się o dziwo  
również  
w świecie kom-  
puterowych  
kart dźwięko-  
wych.**

Karta firmy PRIMAX według napisu na pudełku jest zgodna z Gravis Ultrasound i Sound Blaster. Pomyślałem, że gdzie dwóch się bije tam trzeci korzysta, czyli wreszcie ktoś „pogodził” interesy tworząc uniwersalną kartę dźwiękową. Pierwsze podejrzenia wzbudziła dopiero nie polska instrukcja obsługi, która poza zmienioną okładką wyglądała jak żywcem

zrzuć 16-bitowe sample przy maksymalnej częstotliwości próbkowania 44.1 kHz. Karta ma fabrycznie 512 KB pamięci, które można rozszerzyć do 1 MB wkładając w podstawkę na płycie dodatkową kość. Posiada również interfejs do trzech najpopularniejszych typów napędów CD (Mitsumi, Sony, Panasonic). „Kompatybilność” z Sound Blasterem i Rolandem MT-32 jest

potrzebna, możesz oszczędzić trochę pieniędzy. Tym bardziej, że w ramach promocji PRIMAX dołącza do swojej karty darmowy mikrofon.

#### **Zalety:**

- zgodność z Gravis UltraSound
- złącza do napędów CD-ROM
- mikrofon w wyposażeniu

#### **Wady:**

- brak 16-bitowego zapisu

# Primax Music Card konkurent Gravisa

wzięta z podręcznika od karty Gravisa. Przeglądałem załączone programy - też bardzo podobne. Domysły przerodziły się w pewność, kiedy zerknąłem na kartę. Laminat jest co prawda zielony, a nie czerwony jak w Gravisie, ale dwa „pajeczki” z napisem Advanced Gravis mówią wszystko.

PRIMAX MUSIC SOUND jest z technologicznego punktu widzenia stuprocentowym Gra-

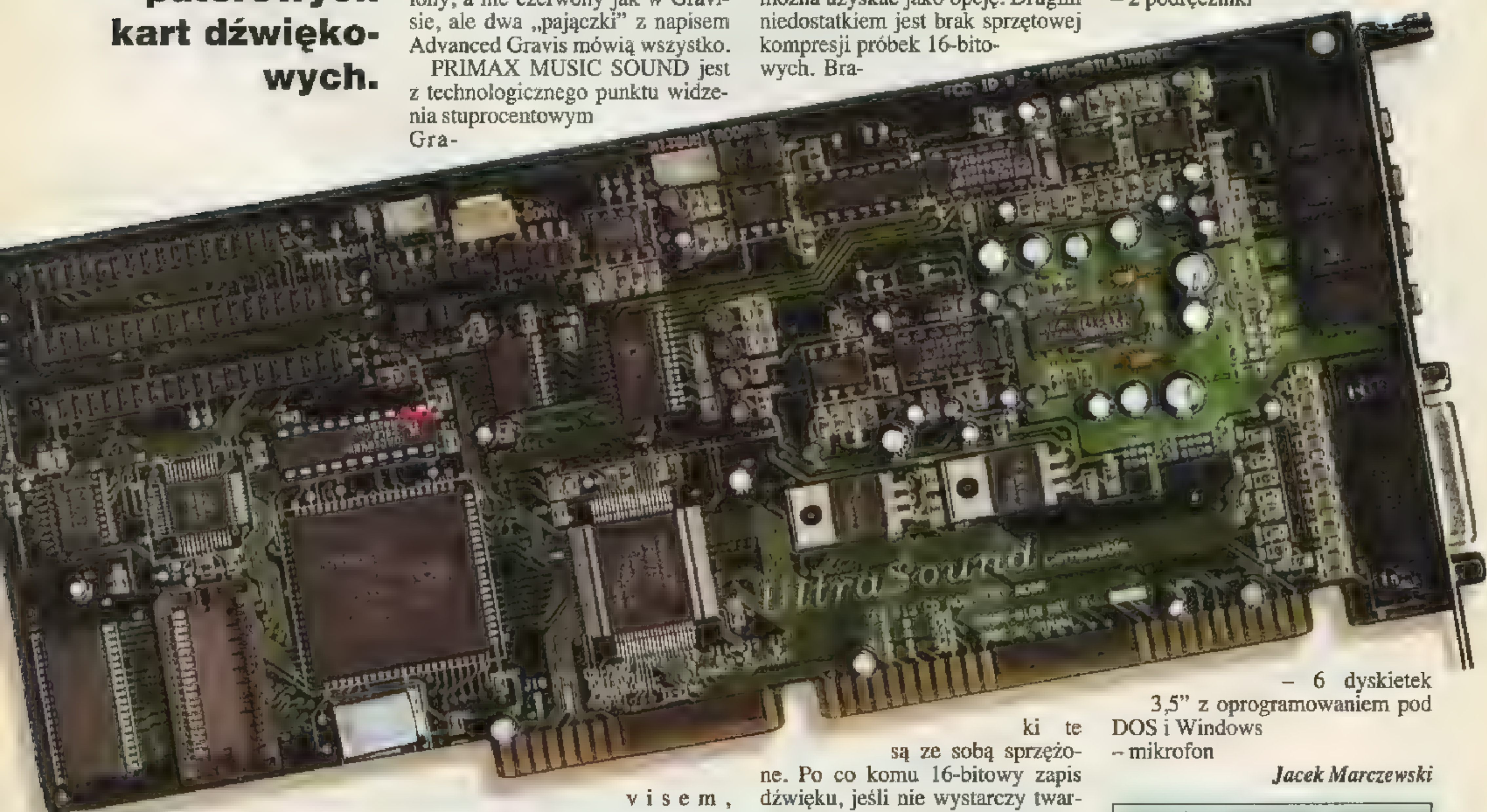
jak we wszystkich Gravisach programowa, czyli kłopotliwa.

Opisywanej karcie brakuje w stosunku do Ultrasound Max w zasadzie tylko dwóch rzeczy. Pierwsza to zapis 16-bitowy, który można uzyskać jako opcję. Drugim niedostatkiem jest brak sprzętowej kompresji próbek 16-bitowych. Bra-

- brak kompresji próbek
- programowa kompatybilność z Sound Blasterem i MT-32

#### **W pudełku:**

- karta Primax Music Sound
- 2 podręczniki



*Primax Music Card*

v i s e m ,  
a precyzyjniej mówiąc  
czymś pośrednim między kartą Ul-  
trasound a Ultrasound Max. Jest  
więc kartą z 32-głosową polifonią,  
wykorzystującą technologię Wave-  
Table. Music Sound potrafi odtwa-

ki te  
są ze sobą sprzężo-  
ne. Po co komu 16-bitowy zapis  
dźwięku, jeśli nie wystarczy twar-  
dego dysku by zapisać próbki? Je-  
śli koniecznie chcesz mieć taką  
możliwość i dodatkowo zdecydo-  
wałeś się, że musisz mieć właśnie  
Gravisa, to lepiej kup Max'a.  
W przypadku gdy nie jest ci ona

- 6 dyskietek  
3,5" z oprogramowaniem pod  
DOS i Windows
- mikrofon

*Jacek Marczewski*

#### **Dystrybutor:**

p.h. AB  
Wrocław, ul. Krakowska 82  
tel. (071) 442-061  
Cena: 140 USD + VAT  
tj. ok. 405,- zł



**JAKOŚĆ  
STANDARD  
ORYGINAŁ**

*Advanced*  
**GRAVIS**

### UltraSound ACE – dla graczy

Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

Działa z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.

**NOWOŚĆ**



### UltraSound – dla wszystkich

Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 16-bitowa (44.1 kHz) nagrywanie dźwięku
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI



### UltraSound MAX – dla maksymalistów

Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB

• 16-bitowa (48 kHz) nagrywanie dźwięku



PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.  
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47  
tel.: (0-22) 261889, 279230, 279238  
fax: 279572

**PŁYTA CD-ROM  
3 LATA GWARANCJI  
POLSKA INSTRUKCJA**



Wartość na kuponie obliczona jest dla przykładu 1 (4 zł + 9 zł + 3 zł + 1,50 zł przesyłka) = 17,50

Adam Pomorski  
Wspólna 61 m. 1 Węgorzewo  
00 867

Wartość dla przykładu 17 zł 50 gr

PRZELAZ POCZTOWY  
siedemnaście złotych pięćdziesiąt groszy

ProScript Sp. z o.o.  
ul. Wronia 35/37  
Warszawa  
00-846

Odcinek dla adresata  
Adam Pomorski  
Wspólna 61 m. 1  
00-867 Węgorzewo  
17 zł 50 gr  
ProScript Sp. z o.o.  
ul. Wronia 35/37  
00-846 Warszawa

Odcinek dla adresata  
Adam Pomorski  
Wspólna 61 m. 1  
00 867 Węgorzewo  
17 zł 50 gr  
ProScript Sp. z o.o.  
ul. Wronia 35/37  
00-846 Warszawa

**Uwaga!**  
Przykład 1 - różne zestawy archiwaliów. Przykład 2 dotyczy nowych prenumeratorów, przykład 3 - osób przedłużających wcześniejszą prenumeratę. Prosimy zawsze podawać typ posiadanego komputera.

Podpis odbiorcy

Znamiona dowodu tożsamości

Nr \_\_\_\_\_

rodzaj dowodu wydany przez \_\_\_\_\_

data \_\_\_\_\_

miejsce i data wydania \_\_\_\_\_

Podpis wypł. przykazów

Nr ksiąg wypł. przykazów \_\_\_\_\_

Podpis wypł. \_\_\_\_\_

Przepraszamy za utrudnienia w zamawianiu prenumeraty i archiwaliów. Poczta Polska odmówiła przyjmowania drukowanych przez nas kuponów. Kuponów pocztowych dostępne są w Urzędach, prosimy o bardzo staranne wypełnianie wg podanego obok wzoru.

Uważne wypełnić odcinek dla redakcji

Przykład 1  
Zamawiam:  
numer - 4  
zestaw 4 - (od 6 do 15)  
zestaw 8 - 16, 20, 23

Przykład 2  
Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy

Przykład 3  
Przedłużam prenumeratę na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: Amiga

Starannie przichowywać - dowód nadania przesyłki

Przykład 4  
Zamawiam:  
numer - 4  
zestaw 4 - (od 6 do 15)  
zestaw 8 - 16, 20, 23

Przykład 5  
Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy

Przykład 6  
Przedłużam prenumeratę na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: Amiga

# PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy o wypełnienie kuponu pocztowego zgodnie z powyższym wzorem, dokładnie wpisując zamówienie oraz swój adres. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazaranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę (i ew. dodać koszty przesyłki).

którą należy wpisać na stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAC KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na pocztę odcinek „dla wpłacającego” należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-2) 620-1261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00-16.00.

**ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI - Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.**

## UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

**Kupony są aktualne TYLKO do 15 dnia danego miesiąca i gwarantują podane w numerze ceny**

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień.

Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.

numer w bazie - koniecznie podać przy kontynuacji prenumeraty

od którego numeru

do którego numeru włącznie zawarta jest prenumerata

ile egzemplarzy SS jest w kopercie

12561 - 18 29 - 1  
Adam Pomorski  
ul. Wspólna 61  
00-867 Węgorzewo

Znaczenie symboli na naklejce adresowej

## PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.

### ceny prenumeraty

3 miesiące	-	9,00 zł
6 miesięcy	-	18,00 zł
9 miesięcy	-	27,00 zł
12 miesięcy	-	36,00 zł

**UWAGA!** Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

## ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena	Nr	cena
1,2,3,5		14	1,20 zł
-braki-		15	1,20 zł
4	4,00 zł	16	1,60 zł
6	80 gr	17	1,60 zł
7	80 gr	18	1,60 zł
8	1,20 zł	19	1,60 zł
9	1,20 zł	20	1,60 zł
10	1,20 zł	21	1,60 zł
12	1,20 zł	22	1,80 zł
11	1,20 zł	23	1,80 zł
13	1,20 zł	24	1,80 zł

### ■ CENY ZESTAWÓW

zestaw 1 (całość: 4 i od 6 do 24)	-	21,00 zł
zestaw 2 (rocznik 1994)	-	10,00 zł
zestaw 3 (od 6 do 7)	-	1,30 zł
zestaw 4 (od 6 do 15)	-	9,00 zł
zestaw 5 (od 8 do 15)	-	7,50 zł
zestaw 6 (od 16 do 24)	-	10,00 zł
zestaw 7 (dwa dowolne od 6 do 21)	-	2,00 zł
zestaw 8 (trzy dowolne od 6 do 21)	-	3,00 zł
zestaw 9 (cztery dowolne od 6 do 21)	-	4,00 zł

### ■ DLA ARCHIWALIÓW KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

za 1 szt. - 60 gr.	od 3 do 5 szt. - 1 zł	od 11 do 15 szt. - 1,50 zł
za 2 szt. - 80 gr.	od 6 do 10 szt. - 1,20 zł	od 16 do 20 szt. - 2,00 zł



# 620 82 99

## MAMY!!!

**ZADZWOŃ**  
**PC CD/MAC CD**

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP Sp. z o.o.  
ul. Grzybowska 39, 00-855 Warszawa  
tel. 24-03-14, tel./fax 620-82-99

**UNITRA<sup>®</sup>**  
*multimedia S.A.*

Jeżeli Twój komputer posiada kartę dźwiękową oraz napęd CD-ROM – przyjdź do nas !!!

Oferujemy wybór dziesięciu najpopularniejszych gier wg „Computer Gaming World” (najbardziej uznane pismo graczy komputerowych w USA), oprogramowanie do nauki języków obcych oraz wiele innych, ciekawych pozycji...

Jeżeli jeszcze nie masz karty dźwiękowej, napędu CD-ROM – możesz to kupić u nas! Komputery i laptopy multimedialne, karty dźwiękowe, napędy i „szafy” CD-ROM, joystick'i, oprogramowanie – wszystko w jednej firmie...

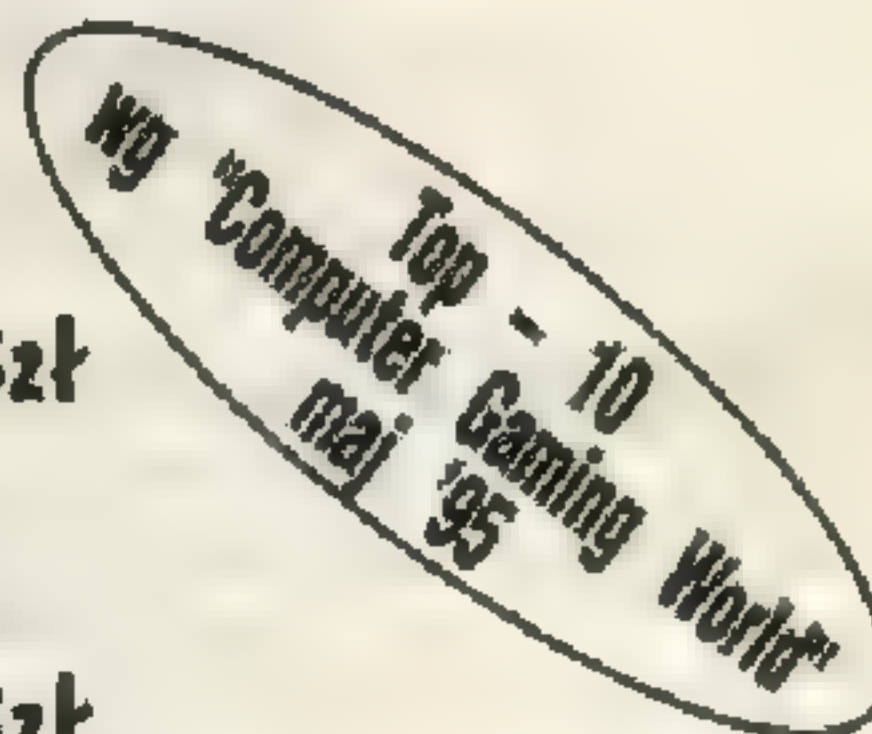
Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

1. Panzer General - 80zł
2. Wing Commander 3 - 170zł
3. X-COM - 170zł
4. TIE Fighter - 165zł
5. DOOM - 165zł
6. Master of Orion - 165zł
7. Heretic - 165zł
8. Magic Carpet - 100zł
9. NASCAR Racing - 115zł
10. Warlords - 165zł



**Oprogramowanie do nauki języków wykonane w oparciu o Automatic Speech Recognition - system umożliwiający „rozmowę” z komputerem i sprawdzanie poprawności wymowy (każdy pakiet zawiera mikrofon):**

1. Język angielski - 197zł
2. Język niemiecki - 197zł
3. Język francuski - 197zł



ul. Marszałkowska 82 pok.304, 00-517 Warszawa, tel.: (0-2) 623 66 82, fax: (0-22) 29 91 71



# help

Gaiina radzi  
zblakany

## COMBAT AIR PATROL — Amiga

Dlaczego jeżeli uzbroję swój samolot w Sidewinder'y, Maverick'i, LAU 97, to na wyświetlaczu z uzbrojeniem mogę uaktywnić np. tylko działko i Maverick'i? Chalka

Broń przełącza się klawiszami tabulatora oraz controlem.

## DUNE — Amiga, PC

Jak dostać się do komnat?

Na początku gry masz dostęp tylko do kilku pomieszczeń. Pozostałe będziesz odkrywał spacerując po zamku z Jessiką i wykorzystując jej zdolności Bene Gesserit.

Jak znaleźć inne siozy i miasteczka? Anonim

Następne siozy będą mogły być odkryte dopiero po zwerbowaniu Fremenów mieszkających w tych trzech pierwszych. Od nich dostaniesz informacje na temat położenia następnych. UWAGA: aby odkryć nową sioz należy podczas lotu ornitopterem mieć chociaż jednego pasażera na pokładzie.

Znalazłem Chani i co dalej? Krzysiek

Musisz się w niej zakochać (urządzić sobie małe party sam na sam na pustyni). Pokaże ci ona później gdzie możesz znaleźć jej ojca — ekologa planetarnego.

Odnalazłem już 12 siozy (po prawej stronie). Wiem, że jaskinie Fremenów są także po lewej stronie, i że w nich powinien znajdować się Stilgar. Gdzie znaleźć te siozy i tego Fremena? Grzegorz Szewczyk

Pogadaj z Harah — zna ona Stilgara i powinna ci udzielić informacji na temat jego miejsca pobytu.

Co należy zrobić, gdy matka mówi: „Walk out into desert...” Jacek Dzwonkowski

Po prostu wypełnij jej polecenie — wyjdź sam na pustynię i zostań tam kilka godzin — przeżyjesz swą pierwszą wizję. Od tej pory twoje zdolności parapsychiczne ulegną zwielokrotnieniu.

## DUNE 2 — Amiga, PC

Jak można przejmować wrogie budynki? Wojciech Nawara

Bardzo mi przykro — nie można.

Co zrobić aby transportery latające (Carry All) brały moje pojazdy i je przewoziły? Dotąd przewożą tylko pojazdy do naprawy (automatycznie). M.B.

Zgarniarki (Carry All) służą jedynie do przewozu żniwiarek (Harvester) na pola przyprawowe i z powrotem oraz do transportu maszyn do zakładów naprawczych. Reszta wozów musi poruszać się o własnych siłach.

## HEIMDALL 2 — Amiga

Jak regeneruje się energię, którą się zazwyczaj traci podczas walki i jak używać czarów? Tony

Energię regeneruje się poprzez spożywanie pokarmów i czarodziejskich napojów albo dzięki stosowaniu czarów. Czary rzucasz w następujący sposób: w odpowiednim miejscu (na górze ekranu) układasz runiczne zaklęcie (patrz spis przy opisie w SS'18), a następnie klikasz na ikonkę rzucenia czaru. Po rzuceniu ubywa ci pewna ilość energii magicznej — uzupełnia się ją dzięki innym czarom lub też przez wypicie odpowiednich mikstur.

Które nasiona należy zasiać u boga przyrody? Pączek

Masz dwa wyjścia — albo próbować na chybił-trafił (mnie się udało!), albo zajrzeć do opisu w SS'18 — znajduje się tam stosowna mapa.

Dochodzę do pokoju Cheli. W jednym pokoju jest fontanna. Po lewej stronie jest przejście do następnej komnaty. Jak się tam dostać? Łukasz Smyk

Ukryte przejście znajduje się w prawym górnym rogu komnaty — strzel w nie z łuku, a ujrzysz otwierające się odrzwia.

Rozmawiam z Ordokiem. Wręczam mu list od Danaku, on otwiera przejście. Nie mogę wziąć od kościotrupa części amuletu. Czy chodzi o kościotrupa w pomieszczeniu z całą i szczurem? FISHER

Tak — myślimy o tych samych zwłokach. Próbuj podejść do niego z kilku różnych stron — na pewno ci się uda.

## FORMULA ONE GRAND PRIX — Amiga

Jak ustawić możliwość gry także w czasie deszczu i ewentualnie w jakiej wersji? Wiem na 100%, że jest to możliwe bo widziałem screeny. Damon Hill

Pogoda dobierana jest automatycznie. Osobiście trafiłem raz na huragan. Lepiej żebyś nigdy nie zasmakował deszczu podczas rajdu, jazda jest paskudna.

## HOOK — Amiga

Gdy jestem już przebrany za pirata, nie mogę znaleźć na statku skarbu. Są tam jakieś dzbanki, ale nie mogę ich zebrać. Gdzie znajduje się skarb? Anonim

Niestety, masz wersję gry nie dość, że piracką to jeszcze padniętą — w niektórych z nich garnki po prostu zniknęły.

## KAJKO I KOKOSZ — Amiga

Proszę o wyjaśnienie, w którą stronę mam iść na skrzyżowaniach do rusalki? Mam kłopot ze znalezieniem kamieni. Tomasz Staszak

Po wyjściu z grodu cały czas w lewo — rusalka jest trzy przecznice dalej.

Jak obudzić strażnika, który śpi na straży? P. Lewandowski

Kokosz musi trzykrotnie zagrać na rogu tura (zabranym znad kominka w ich chacie).

Po podaniu karczmarzowi złotej obręczy tura nie wiem jak mam wsiąść do wozu. Tomasz Rafa

Stań bezpośrednio za wozem (z jego lewej strony) — kursor zamieni się w strzałkę. Teraz już możesz wsiadać.

Czym i jak wydobyć miód z dziupli w krainie Borostworów? KISMAT

Zrób to Kokoszem — Kajko jest zbyt niski.

Nie wiem jak wziąć lub czym strącić szyszkę? Bronek

Z gumiaaka i patyka zrób procę. Weź kamyczek znad strumyka. Użyj tego wszystkiego — szyszka jest twoja.

Budzę strażnika i daję mu antatek miodu. Strażnik otwiera mi bramę lecz za nią stoją dwaj zbójcy. Jak się ich pozbyć? Marcin Skowronek

Postrasz ich rękawicą siły (opis jej sporządzenia znajdziesz w SS'22).

## LOST DUTCHMAN MINE — Amiga

Czy można coś tu więcej robić poza poszukiwaniem złota, graniem w pokera, leczeniem się i kupowaniem? Tomek Furczak

Głównym celem gry jest znalezienie kopalni złota (prosto jak strzelił na południe od miasta). Można to załatwić w ciągu pierwszych pięciu minut gry. Tylko po co? (Normalnie trzeba najpierw skompletować mapę).

Do czego służą: łopata, kubraczek, rękawiczki, garnek do kawy, zapalki, koc? Jak użyć tych przedmiotów i jak zdobyć kolejne kawałki mapy? Axel F.

Do przetrwania na pustyni, odpierania ataków Indian, leczenia ran, łowienia ryb i smażenia ich, itd.

## LOST VIKINGS — PC

W poziomie o kodzie GR8T jakich guzików należy użyć aby zniszczyć komputer? Maciek Kos

Komputer należy zniszczyć znalezionymi wcześniej bombami.

## MENTOR — Amiga

Gdy przylecę z kosmosu nie wiem, co zrobić dalej. Jakub Mańkowski

Zdejmij pokrywę z bagażnika, skrzysz ogień o hak holowniczy, nalej do środka grzańca — jego opary załatwią resztę.

## PIRATES — C-64

Co mam zrobić, żeby gubernator dał mi porządny statek np. GALLEON? Konrad Wałęsa

Gubernator może tylko dać ziemie, tytuł, pieniądze no i swoją córkę. Nie rozdaje on jednak statków, zdobywasz je w drodze łupienia. Musisz go sam zdobyć, ewentualnie wybrać scenariusz, w którym od samego początku dysponujesz galeonem (np. wcielić się w Henry'ego Morgana).

# SONIC

Tu  
dzwonić 00-215 Warszawa  
tel. 635-08-17  
BBS 641-45-60

## KOMPUTERY PC

ZESTAW 486 DX/2 66

2.445,- zł

ZESTAW 486 DX/4 100

2.635,- zł

\*W skład zestawu wchodzi:  
monitor kolor, procesor, płyta główna,  
karta graficzna SVGA 512,  
multi I/O, obudowa mini tower,  
klawiatura, 4 MB RAM,  
dysk twardy 170 MB

## WYPOSAŻENIE DODATKOWE

--- CD ROM ---

- 2 x SPEED - 390 zł

- 4 x SPEED - 590 zł

--- KARTY MUZYCZNE ---

- MV 2 - 100 zł

(Kompatybilna z SB 2.0)

- SOUND BLASTER 16 OEM - 280 zł

- ULTRASOUND 512 Kb - 390 zł

- GŁOŚNIKI 25 W - 130 zł

FAX MODEM 14400 Zoltrix - 185 zł

■ WSZYSTKIE ■  
CENY ZAWIERAJĄ  
VAT

■ RATY ■

# SONIC

■ Te ceny ■  
zabijają.



Pora się pakować. Pozdrowienia dla Marka Lisa za wytrwałość (Amstrad forever!) oraz dla Jakuba T. Janickiego (ex Porfirion) za trzeźwe podejście do rzeczywistości. Wszystkim tipserom życzenia aktywnego wypoczynku składa Witla Krugloj.

## 1ST DIVISION MANAGER

C-64, Asik

Żeby wygrywać mecze, należy stawiać lewego tylnego pomocnika mającego ponad 95% (alkoholu we krwi – he, he) i prawego strzelca (tego bliżej bramki) też 95%.

## ADVENTURES OF ROBIN HOOD

Wszystkie, Tomasz Barszcz

Aby zdobyć magiczne pióro najpierw należy pogadać z kaczką, a następnie w nagrodę ją zastrzelić (nie ma to jak ludzka wdzięczność – W.K.). Magiczne pióro pozwoli na szybkie obejrzenie krainy (coś jak mapa).

## ALIEN BREED TOWER ASSAULT

Amiga 1200, M.S.-BYNO

Kody do leveli. ENGINEERING SECTOR 1: 1 PLAYER – FKBGLCEADDCAAEC, 2 PLAYER – FKDBLCAACLCEABON, SCIENCE SECTOR 2: 1 PLAYER – JGCDJCEAEDCAAEEF, 2 PLAYER – JGAEKHAASJDEAAEL, MILITARY SECTOR 3: 1 PLAYER – EPABKGEBADCAAED, 2 PLAYER – EPAJICCA-BJCGABDH, MAIN TOWER 2: 1 PLAYER – LAAIKCECSDCAAADF, 2 PLAYER – LABHJCA-CILCEAHDB.

## ANTEP

Amiga, Barakuś

Na początku gry idź do miasta i sprzedaj towary. Na pytanie jakie towary chcesz sprzedać, naciśnij klawisze 1-5, a pozbędziesz się przedmiotów, których wcale nie miałeś.

## ARKTYCZNE POLOWANIE

C-64, Damian Nowicki

Hasło do 50-tej planszy brzmi: WHISKAS.

## BATMAN

C-64, Remigiusz Kęska

SET OF TOOLS i CONTROL DISK – użyj w pokoju z zepsutym komputerem, LOCK-PICK – otwórz drzwi na dach (take your lock), FALSE NOSE – zmieniasz barwę i przeciwnicy nie strzelają, DOOR KEY – otwiera zamknięte drzwi, FLASH LIGHT – latarka, konieczna w kwaterze Pingwina, ROPE – lina do użycia w podziemiach (two halves), TRAINERS – bieganie, LIFT KEY – klucz do windy, DART – rzutka, należy nią rzucić w tarczę, GAMES DISK – do użycia w pokoju ze sprzętem, w kwaterze Pingwina, PASS CARD – otworzy czerwone drzwi (don't pass door), VIDEO TAPE – należy włożyć do magnetowidu. LEMONADE, SWEET, TOAST,

# TIPS & TRICKS

FRIED EGG, CUP CAKE, BANANE – energia.

## BODY BLOWS GALACTIC

Amiga, Marcin Żmuda

W HIGH SCORE wpisz DESIRE 93 – nieskończona liczba kredytów. LORDARSE – nieśmiertelność.

## CANNON FODDER

Wszystkie, Maciej

Poprawka do tipsa z SS'16. Na poziomie JEEP JUMP należy się rozpędzić, wyskoczyć i przeciągnąć kursor na drugą stronę lądu. Nie wysiadać tylko rozjeżdżać kołesi z bazookami. Mają oni za słaby refleks, żeby cię trafić.

## CRACKDOWN

Amiga, Paweł „Koń” Kulesza

Spauzuj grę i wciśnij jednocześnie klawisze: S, M, R, U, F. Teraz klawisz 1 – 999 żyć, a 2 – 999 jednostek amunicji.

## CYWILIZACJA

Atari XL/XE, ks. Ozim i Stasia Tekla

Zaraz na początku gry uruchom produkcję broni raketowej w każdym mieście. Oczekaj kilka tur i zaatakuj nią Thora z każdego miasta (tam gdzie masz rakietę). Jeśli masz ich tyle co miast wroga to praktycznie wygrałeś grę.

## DESCENT

PC, Paweł Gałęcki

GABBAGABBAHEY – włącza tajne kody: SCOURGE – uzupełnia uzbrojenie; MITZI – wszystkie klucze; RACERX – nieśmiertelność; GUILLE – niewidzialność; TWILIGHT – uzupełnia tarcze; FARMERJOE – umożliwia przejście do innego poziomu.

## DETECTIVE

C-64, H.E.A.T

Przy martwym Dinglesie znajdziesz mały klucz (small key). Weź go i otwórz nim pudełko w szafie w pokoju Dinglesa.

## DIZZY 1

C-64, Łukasz Koszuta

Przedmioty i ich zastosowanie: A MUCKY GREASE GUN – użyj koła wagonu, wagon się odsunie; GHOST HUNTERS LASER – zrzuć ubranie na ducha; FREE AC-

ME BIRD – zabija niebieskie ptaki; A STRONG COWBAR – rozwał wejście obok drzewa; A CLOVE OF GARLIC – zabija czerwone ptaki; THE GRAVEYARD KEY – otwiera chałupę; CAN OF INSECTIVES – zabija pająki; FLASK OF TROLL – wrzuć do garnka; A PLASTIC RAINCOAT – chroni przed kroplami deszczu; A BURNING TORCH – podpal tym garnek; VAMPIRE DUX FEATHER – wrzuć do garnka; A GLEAMING EMERALD – użyj obok złotego posążka z lewej strony a odsunie się; A SHARP DIAMOND – użyj na linii lodowej, winda będzie działać; A BROKEN HEART – daj posagowi; A MINER HARD HAT – rozwała jabłka; PURSE OF GOLD – użyj na wiadrze; CLOUDS SILVER LINE – wrzuć do garnka; A CAN OF 3 IN 1 OIL – otwórz most, użyj na złotym kole z liną; A HORSESHOE MAGNET – potrzebny jest w labiryncie, podnosi kraty; THE GARDENERS PADE – użyj z prawej strony lewego drzewa w Ground Sound, będziesz miał wykopany dół; RUSTY BOLT OUTTERS – uruchom w kopalni na lewo, na trawie; A MUSHROOM TROWEL – wejdź do dziury, którą wykopałeś i użyj na zielonej trampolinie; A LEPRECHAUNS WIG – wrzuć do garnka; A BOTTLE OF DAY ICE – użyj na wodzie, woda zamrznie (w dziurze); A RUSTY OLD PICK – użyj na kamieniu w przejściu; A JEWELLED DAGGER – użyj na czerwonym drewnie (w górze lodowej); A PROTECTIVE AMULET – chroni przed kulami czarodzieja. Gdy włożysz wszystkie potrzebne rzeczy do garnka, na końcu daj EMPTY POTION BOTTLE, teraz uzyskasz FULL POTION BOTTLE – trzeba go użyć koło czarodzieja na górnym podejściu.

## DOODLEBUG

Amiga, Michał Babicz

W czasie gry wciśnij równocześnie litery: S, E, G, A i lewy przycisk myszy. Otworzy się tajne okno, w którym możesz wyłączyć czas, uzyskać nieśmiertelność lub zmienić level.

## DOOFUS

PC, Jakub Hycner

Kody: 1.2) TOREADOR, 1.3) SUNDRIES, 1.4) MANDARIN,

2.1) CURCHILL, 2.2) EUROKISS, 2.3) ANANASIA, 2.4) DAQUIRI, 3.1) HIGBALL, 3.2) PARADISO, 3.3) NIGHTCAP, 3.4) KORNKIRI.

## DUNE 2

PC, Ziemowit „Jawar” Jaworski

Jeżeli przeszkadzają ci czerwieni dokarm je żniwiarkami (Harvester). Czerw po zjedzeniu paru żniwiarek zdechnie a ty i tak dostaniesz nowe. Warunek – posiadasz tylko jedną rafinerię i jednego Harwestera.

## ELITE 2 FRONTIER

PC, Tomasz Zeneński

Jeśli znajdziesz w BULLETIN BOARD ogłoszenie, że ktoś pilnie potrzebuje jakiegoś towaru a ty masz go trochę na statku, idź do STOCKMARKET. Sprzedaj cały swój towar, następnie kup go z powrotem, sprzedaj jedną tonę, wyjdź ze STOCKMARKET (F4) i ponownie do niego wejdź. Teraz na składzie w sklepie znajduje się 65000 ton tego towaru. Kup jak najwięcej możesz i sprzedaj tym gościom z BULLETIN BOARD (płacą podwójną cenę). Stosuj aż do znużenia.

## F-29 RETALIATOR

Amiga, Marcin Żmuda

Na początku gry nie wpisuj nazwiska, tylko wciśnij ENTER – nieograniczona ilość paliwa i broni.

## FIELDS OF GLORY

Piotr Harz

Armady najlepiej atakować kawalerią. Przed własną artylerią stawiaj piechotę lub jazdę. Wybijaj oficerów wroga, może to spowodować niezły mętlik w jego szeregach. W walce piechoty z piechotą używaj szyku linii.

Pejotl

Najbezpieczniej jest szatkować wrogów artylerią. Lekkie działa (6-cio funtowe) mają dziwnie krótki zasięg, stąd musisz podjechać nimi do przeciwnika. Rób to ostrożnie, jeśli staniesz zbyt blisko oddział wroga może zaatakować! Za bateriami trzymaj oddział kawalerii i w przypadku ataku wroga każ jej szarżować. Jeśli atakowała cię piechota to zrobi ona czworobok, który możesz zdziśiatkować ogniem dział.



### FIRE FORCE

Amiga, Marcin Żmuda

Misja 9. Uwolnij jednego zakładnika i zostaw go na pastwę losu. Zabij wszystkich wrogów i wróć do początku levelu.

### FORMULA ONE GRAND PRIX

PC, Macho

W zakręty wchodzi z włączonymi automatycznymi hamulcami (F1). Mniej więcej w połowie zakrętu wyłącz je. Da ci to większą prędkość przy wyjściu na prostą.

### GUN FRIGHT

Amstrad, Marek Lis

Jeśli nie masz już pieniędzy, pokręć się po wiosce. Powinieneś znaleźć worek z pieniędzmi.

### INTERNATIONAL KARATE +

Amiga, Michał Tomaszewski

Podczas gry daj się uderzyć i szybko wciśnij pauzę. Na jedną walkę jesteś nieśmiertelny.

### ISHAR 3

Amiga, Jakub T. Janicki

Ustaw kursor maksymalnie na lewo i wciśnij naraz CTRL-ALT-V. Teraz wciśnij lewy przycisk myszy a odzyskasz punkty życia.

### JAMMIT

PC, Stawish & Michcik

Gdy przeciwnik wznawia grę i podaje do ciebie piłkę, rzuć szybko za trzy punkty. Skuteczność 70%.

### JIM POWER

Amiga, Radosław „Harrier. Z.” Zieliński

W czasie gry wpisz VELOUE – nieśmiertelność.

### LASER WORLD

Amiga, Paweł Musiałowski

Kody: 1) AABH, 2) DBAI, 3) GCZJ, 4) JDYK, 5) MEXL, 6) PFWM, 7) TGUN, 8) XTHO, 9) AISP, 10) DJRR, 11) GKPS, 12) JLOT, 13) MMNU, 14) OMNW, 15) ROLX, 16) TPKY, 17) WRJZ, 18) YSIA, 19) ATHB, 20) BUGK, 21) EWFJ, 22) HXEI, 23) KYDH, 24) NZCG, 25) RABE, 26) UBAE, 27) YCZD, 28) BDYC, 29) EEXB, 30) HFWA, 31) KGUL, 32) NHTM, 33) PISN, 34) STRO, 35) UKPP, 36) XLOR, 37) ZMNS, 38) BNMT, 39) COLU, 40) FPKW, 41) IRJX, 42) LSIY, 43) OTAZ, 44) SVGA, 45) WWFB, 46) ZXEC, 47) CYDD, 48) FZCE, 49) IABF, 50) LBAG.

### LAZARUS

C-64, Łukasz Koszuta

W grze należy znaleźć następujące przedmioty: Klucz, Karta ID, Diament, Chip, Reaktot. Kody: SOFTWARE, WORMHOLE, GAME-OVER, HARDWARE, ENDSTAGE.

## Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

# MARK SOFT

### Każda gra z polską instrukcją!

### Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

### W sprzedaży m.in.:

**ODNIŻKA CEN**

#### CD32

Alfred Chicken	30,00	29,30	Kingpin	51,20	Surf Ninjas	54,20	46,40
Allen Breed Tower Assault		84,20	Overkill + Lunar-C	30,00	Trolls	54,20	46,40
All Terrain Racing		74,40	Soccer Superstar		Ultimate Body Blows		79,90
Arcade Pool		52,50	Summer Olympix	54,20	Whales Voyage	54,20	46,40
Big 6		61,00	Super Stardust		Whizz		58,60
Dangerous Streets	54,20	46,40	Superfrog				

#### Amiga

Alfred Chicken A1200	36,60	29,30	Dreamweb	89,00	Rally Championships A1200	54,90
Alfred Chicken	36,60	29,30	Eksperyment Delfin	34,00	Rally Championships A500+/600	42,70
Allen Breed		35,40	Euro Soccer	28,00	Seek and Destroy	39,00
Allen Breed Tower Assault		59,80	F17 Challenge	39,00	Soccer Superstars A1200	69,50
All Terrain Racing		72,00	Fantastic Dizzy	32,90	Soccer Superstars	69,50
Apidya		28,00	Fire Force	22,00	Super Stardust A1200	79,90
Arcade Pool		32,90	• Flight of the Intruder	26,80	Surf Ninjas A1200	28,00
Assassin		28,00	Fury of the Furries	52,50	Tornado A1200	57,30
Body Blows		24,40	Gear Works	28,00	Tornado	54,90
Body Blows Galactic A1200		79,90	Genesis	52,50	Total Carnage A1200	22,00
Brides of Drakula		22,00	Kingpin	40,30	Trolls A1200	25,70
Campaign 2		89,00	• Lords of Time	30,50	Trolls	23,20
Cardlaxx		19,50	Mean Arenas	22,00	Uridium II A+A1200	39,00
Chaos Engine		36,60	Mentor	35,00	Whizz A1200	34,20
Collection vol. one Body Blows			Oscar A1200	28,00	Whizz	31,70
+ Superfrog + Overdrive	64,70	59,80	Oscar	25,60	Winter Supersports	23,20
Crystal Dragon		51,20	Out to Lunch A1200	36,60	World Cup Year '94	
Dangerous Streets		28,00	Overdrive	24,40	Sensible Soccer, Goal!, Striker,	
Dawn Patrol		89,00	Overkill A1200	36,60	Championship Manager 93/94	76,90
Deep Core		22,00	Pinball Fantasies	39,00	Worlds of Legend	46,40
Demon Blue		17,00	Project-X	39,00	Zeewolf	69,50
Dreamweb A 1200		89,00	Qwak	39,00		

#### PC CD ROM

Allen Breed Tower Assault	100,00	Rally Championships	67,10	Whizz	39,00
• Animals	51,20	Soccer Superstars	69,50	World Cup Year '94	
Dawn Patrol	101,30	• Space Shuttle	51,20	Sensible Soccer, Goal!, Striker,	
Dreamweb	101,30	Tornado	61,00	Championship Manager 93/94	91,50
• Jack Nicklaus Golf	51,20	Ultimate Body Blows	84,20	• Worlds of Legend	51,20
• Oceans Below	51,20	• Walls of Rome	51,20		

#### PC

Addiction	34,20	Evasive Action	48,80	Tornado	57,30
Allen Breed	36,60	• Flight of the Intruder	26,80	Trolls	25,60
Allen Breed Tower Assault	87,80	Fury of the Furries	52,50	Ultimate Body Blows	79,90
Arcade Pool	45,10	Gear Works	22,00	Vaihalla	46,40
Blues Brothers	36,60	Genesis	52,50	Walls of Rome	46,40
Campaign 2	98,80	Liga Polska Manager '95	39,00	Whizz	35,20
Classic Collection (4 gry)	62,60	Oscar	30,50	Winter Supersports	23,20
Dangerous Streets	28,00	Project-X	59,80	World Cup Year '94	
Dawn Patrol	98,80	Rally Championships	34,80	Sensible Soccer, Goal! Striker,	
Demon Blue	17,00	Soccer Superstars	69,50	Championships Manager 93/94	89,00
Dreamweb	89,10	Superfrog	59,80	• Worlds of Legend	46,40
Euro Soccer	28,00	Surf Ninjas	28,00		

#### Commodore 64 (kaseta)

Blade Runner	5,50	Mega Collection (dysk)	19,50	S.T.U.N. Runner	5,50
Demon Blue	5,50	Mega Collection (kaseta)	19,50	Skate Wars	5,50
Dragon Spirit	5,50	Nightbreed	5,50	Spy Who Loved Me	5,50
Elvira Arcade Game	8,00	Puffy's Saga	5,50	Winning Team	14,60
Elvira II (dysk)	19,50	Puzznic	5,50	Winter Supersports	8,00
Klaxx	5,50	Rodeo Games	5,50		

• – Program posiada instrukcję tylko w języku angielskim.

### Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

**Lipńska 2, 00-968 Warszawa, skr. poczt. 114**

**tel. (0-2) 663-93-90 fax (0-2) 663-92-98**





tel. (036) 28162 w. 344  
Fax (036) 24944

7th Guest	66,90
Aegis Guardian	99,90
Aces of the Pacific	99,90
Betrayal at Kondor	99,90
Body Count	119,90
Castle II	69,90
Corridor 7	79,90
Creature Shock	219,90
Cyberia	114,90
Cyberace	62,90
Cyberwar	154,90
Cyclones	83,90
Dagger of Amon Ra	69,90
Dark Sun 2	75,90
Day of Tentacle	84,90
Descent	154,90
Dragon Lair	85,90
Dragon Lore	82,90
Gabriel Knight	79,90
Gunship 2000	60,90
Hell	87,90
Humans	74,90
Indy Car Race	76,90
Iron Helix	76,90
Legend of Kyrandia	64,90
Lion King Story Book	153,90
Lords of the Rings	87,90
Mad Dog 1	60,90
Mad Dog 2	72,90
Mega Pack 2	149,90
Menzoberranzan	83,90
Microcosm	69,90
Mortal Kombat II	154,90
Police Quest IV	74,90
Ravenloft	84,90
Rebel Assault	99,90
Return to Zork	75,90
Reunion	79,90
Ring World	82,90
Sam + Max	129,90
Space Shuttle	45,90
TFX	101,90
Themepark	79,90
Ufo-Enemy Unknown	89,90
Wolfenstein 3D	45,90
X-COM	99,90
20th Century Video AI	39,90
3-D Animation	34,90
Arthur Teacher	66,90
Chessmaster 4000 Turbo	59,90
Compton's Encyc. 95'	76,90
Desert Storm	99,90
KGB World Fact Book	49,90
M.S. Encarta 95'	139,90
Mammals by National	85,90
Midi & Wave Workshop	29,90
Playing with English	82,90
Playing with German	82,90
Solar Heaven	55,90
Whales & Dolphins	69,90
Wingames 1, 2, 3	22,90
Mediashare 1 - 16	19,60
Megashare 1, 2, 3	22,90
Supergames 1 - 8	22,90
Erotic 1 - 8	25,00
Adultshare 1 - 3	27,00
Wet Dreams 1 - 3	35,00

CD-ROM NEC-271 ↓ 650 Zł.  
(Quad-ATAPI, 2 lata gwarancji)

Ceny zawierają VAT

**Cena Promocyjna**

Rise of the Robots 99,90

Sim City 2000 89,90

Megarace 45,90

Who shot Johnny Rock 54,90

Panzer General 69,90

Journey Man Projekt Turbo 69,90

Jutland 49,90

Inferno 129,90

Multimedia Prince 139,90

3-go Maja 30 Box 138 44-200 Rybnik

## LICENCE TO KILL

Amstrad, Marek Lis

W levelu 2 uważaj na budynki z ropą, wybuchają po czterech bezpośrednich trafieniach. W levelu 4 zniszczenie paczek z narkotykami daje premię.

## LURE OF TEMPTRESS

PC, Maciej Błażejczyk

Przed przygotowaniem eliksiru zmieniającego w kobietę najlepiej zamknąć drzwi. Teraz SKROL nie wejdzie i będzie się można bezpiecznie przemienić.

## MAG MAX

Amstrad, Marek Lis

Gdy napotkasz na swej drodze platformę w kształcie spodka, spróbuj na niej wylądować. Zostaniesz przeniesiony do innego układu.

## MENTOR

Amiga, Skał (Lind + Popiel)

Aby perkusiście zagrać na gitarze, należy włożyć czarny kabel do gniazdka znajdującego się w lewym górnym rogu kolumny.

## MICE-MANIA

C-64, Łukasz Koszuta

Przedmioty i ich wykorzystanie: SEWER KEY – otwiera różne drzwi w ziemi; SHARP SAW – należy przepiłować niebieskie przejście (deski); WOOD WORMS – otwiera żółte drzwi; A PLANK – użyj na dziurawym przejściu (niebieskie deski); A PICK AXE – rozwal przejście (wielki kamień); CHEESE – daj wielkiej myszy; A PASSWORD – otwiera czerwone drzwi (poniżej książki); FROGS LEGS – wrzuc do garnka; A SHOVEL – odblokuj kamienie w kopalni; A SPIDER – wrzuc do garnka; NEWTS EYE – wrzuc do garnka; TELESCOPE – użyj na planszy tam gdzie są cztery białe gwiazdy; A KEYCARD – otwiera drzwi (kodowe); A STONE – zostaw na chorągiewce z literą M (na książeczce); BOILED EGG – wrzuc do garnka; POISON – daj żółtemu pamprowi siedzącemu w trawie; JUICY LEAF – daj żółtemu pamprowi siedzącemu w trawie. Po dotknięciu niektórych pochodni otwierają się przejścia. Po niektórych gwiazdach można chodzić, dzięki gwiazdom można wejść na Serowy Księżyc.

## MOON CRESTA

Amstrad, Marek Lis

Jeśli dojdiesz do końca czwartego etapu z utratą najwyżej jednego życia, dostaniesz bonus.

## MORTAL KOMBAT 2

Amiga, Andrzej „STIL” Stefaniak

Nieśmiertelność, wpisz: ZED, spacja i WEB. Nieśmiertelność wpisuje się w OPTIONS.

Andrzej Kurpiel

Po przegranej walce, ruszając myszką w prawo i w lewo można zwiększyć ilość kredytów do 250.

## NORTH SEA INFERNO

C-64, Remigiusz Kęska

W bombie należy przeciąć niebieski przewód. Broń zmieniasz: joy w górę.

## OUT TO LUNCH

Amiga, Barakus

Kody i miejsca startu: TZATZIKI – GREECE, PLANTAIN – WEST INDIES, FAYITAS – MEXICO, WONTON – CHINA, CHOUX – FRANCE.

## OXYO MAGNUM

Falcon, PC (?), Staszek, Michał Michałowski

Kody: 2) 98242163, 3) 89693796, 4) 12349596, 5) 93255867, 6) 07659199, 7) 96549204, 8) 31222519, 9) 63343665, 10) 40222617, 11) 44598444, 12) 35787325, 13) 68099940, 14) 88815926, 15) 13236967, 16) 24629215, 17) 49344163, 18) 11076228, 19) 65670965, 20) 27763296, 21) 30124217, 22) 70220598, 23) 65870799, 24) 20527223, 25) 060020006, 26) 94254906, 27) 86510660, 28) 86993842, 29) 98493601, 30) 04496947, 31) 62087948, 32) 64526776.

## PINOMANIA

Amiga, Adam i Łukasz Stępień

Kody c.d.: 33) PEPPER, 34) QUINTUPLE, 35) TINCTURE, 36) INCOMMUNICADO, 37) ENTRAILS, 38) TYPHUS, 39) MAD CAMEL, 40) MYTHOLOGY, 41) CONVEX, 42) THROSTLE, 43) BOBSLEIGN, 44) RECRIMINATION, 45) AILERON, 46) MAGPIE, 47) ABSOLUTE ZERO, 48) WHEEZE, 49) ELECTRICIAN, 50) POMICULTURE, 51) ADVERSARY, 52) EXPOSTULATION, 53) HAMMOCK, 54) MISPRONOUNCE, 55) PYROTECHNICS, 56) TURNSOLE, 57) COMMEMORATE, 58) JASMINE, 59) REMITTANCE, 60) SHY SHY SHY, 61) LONE LOUSE, 62) AVOIDANCE, 63) RUINOUS, 64) PANCREAS, 65) MAINSTAY, 66) CARTLOAD, 67) REVERSIBLE, 68) VARNISH, 69) HOME STEAD, 70) VARIE GATE, 71) MYRIAD, 72) DIFFERENTIATE, 73) OFFSHOOT, 74) FEMININE, 75) NAUSEOUS, 76) ABSOLUTION, 77) CORROBORATION, 78) SEMINUDE, 79) SATISFACTION.

## POPULOUS 2

Atari ST, Artur Nowak

Aby wywołać błyskawicę bez straty Mana, przesun kursor na cel, naciśnij przycisk myszy, przytrzymaj klawisz: 1 i puść przycisk myszy. Błyskawica będzie trwała dopóki nie naciśniesz znów przycisku myszy. Przytrzymaj klawisz F9 by zwiększyć Mana.

## PREMIER MANAGER

Amiga, Marcin Żmuda

Zadzwoń pod nr 781560 – wszystko na 99% i 20 milionów.

## PRIVATEER

PC, Macho

Jeśli długo zbierałeś na nową broń, a dysponujesz np. Centurio-

nem i zamierzasz kupić dwa JONIC PULSE CANNON, to lepszym rozwiązaniem będzie kupno czterech TACHYON CANNON. Cena jest porównywalna a moc czterech słabszych dział jest bezsprzecznie większa niż dwóch silniejszych. Ponadto mają one mniejsze zużycie energii.

Jeśli dysponujesz THESAURUSEM bez ulepszeń silnika, to z pewnością lepiej jest użyć dwóch laserów niż dwóch MASS DRIVER czy jednego MESON BLASTER. Zużycie energii będzie znacznie mniejsze a skuteczność porównywalna.

## REACH FOR THE SKIES

Amiga, Andrzej Ruchaczewski

Ostrzelanie (aż zacznie dymić) samolotu lidera szyku dwusilnikowych bombowców (leci on najniżej) spowoduje, że zawróci on całą wyprawę do bazy.

## SENSIBLE WORLD OF SOCCER

PC, Paweł Kotnis

Przepisy na strzelenie gola: 1) Staraj się celować prosto w bramkarza i na samym końcu lotu piłki lekko ją podkręć. Przeleci ona przez ręce bramkarza i wpadnie do bramki. 2) Gdy bramkarz przeciwnika jest słaby możesz spróbować wbiec z piłką do bramki (nie strzelaj). Bramkarz rzuci się ci pod nogi ale nie złapie piłki (50%). 3) Ustaw atak tak, by mieć dwóch napastników tuż obok słupków, a jednego przed polem karnym (modyfikacja 4-3-3). Teraz gdy oddasz strzał na bramkę i bramkarz odbije piłkę, zapiekują się nią twoi napastnicy.

Robert Józefiak

W opcji CAREER wybierz Estonię i zespół TEVALTE TALLIN. Będziesz wygrywał mecze, a twoje zarobki będą sięgały wielomilionowych sum.

## SETTLERS

Amiga 600, Grzegorz Polak

Posiadaczom tylko 1MB pamięci gra ta zawiesza się zaraz po starcie. Aby tego uniknąć należy, po wpisaniu kodu, odnaleźć ikonę z dwoma kulami ziemskimi (trzecia ikona od lewej). Kiedy naciśniesz na małą cyfrę z lewej strony, zmniejszy się ona do jedynki. Teraz naciśnij na dużą cyfrę by powiększyć ją do oporu. Teraz możesz dać już START.

PC, Wally

Zniszcz wartownie wroga rozmieszczone wokół jego zamku. Efektem jest to, że wróg się nie rozrasta i nie atakuje twojego państwa.

## SNOOPY

Wszystkie, Waldemar Bator

Weź maszynę do pisania (leży za psią budą) i użyj jej. Podnieś list i idź w prawo. Daj list Charliemu. Weź słoik, zjedz ciastka. Idź w prawo nad jezioro, złap do słoika zabę i postaw słoik. Pójdź w lewo,



weź parasol, otwórz go przed chmurką, przejdź pod nią i połóż go. Teraz podnieś piłkę, kopnij ją, weź parasol, przejdź ponownie pod chmurką, weź piłkę. Zanieś ją nad jezioro, przeskocz z beczki na słup, kopnij piłkę. Wróć, weź monetę i przeskocz po beczkach na wyspę. Wrzuć monetę do studni. Balonik z pompką zestrzel z procy (znalazłeś ją wcześniej), weź pompkę i idź do Lucy. Nadmucha jej basenik, używając dwukrotnie węzła naley wodę. Teraz Lucy może pływać. Przynieś żabę i wpuść ją do basenu. Weź gumowe kółko zgubione przez Lucy i zanieś pod drzewo z latawcem. Wróć po pompkę i nadmucha kółko. Skacząc na kółko strąć latawiec i weź go. Daj latawiec Charliemu Brown (stoi obok drzewa z jabłkiem), pobiegij za nim, aż zgubi kluczyk. Weź go. Otwórz szafkę w szkole (skacząc na nią), weź kocyk, daj Joemu Cool (Joe ciągle płacze).

#### SLATERMAN

C-64, Łukasz Koszuta, Tomasz Plewa

Kody: 5) 8D763C, 10) HD734A, 15) NVYD63, 20) 748TGA, 25)

983H45, 30) 360KH9, 35) JHB3CU.

#### SPACE HARRIER

C-64, Jarosław Zapisek

Gdy pojawi się nagłówek wcisnij O (nie zero) – możesz mieć nieśmiertelność i wybrać level, od którego zaczniesz.

#### SPIKEY IN TRANSYLVANIA

C-64, Łukasz Koszuta

DOOR KNOB – otwiera drzwi (w pierwszej komnacie); A BAG OF GOLD – przekup strażnika pilnującego zamku. Gdy jesteś w REBEL'S INN to aby przejść dalej musisz pokazać sznur facetowi. BOTTLE OF WINE – w najgłębszych lochach przekup wartownika za pomocą wina. KEY – klucz do krat. CRUCIFIX – zabija duchy. Jeśli dasz czarodziejowi Magowi WIZARDS SPELL BOOK, DEAFENED BAT i JUICE OF TOAD, to wyczaruje z nich linkę (TIE). PLOUGHMAN'S LUNCH – daj mnichowi. Na dzwonnicy siedzi nietoperz. Jeśli pociągnie się za sznur to spadnie na dół, ale trzeba mieć rękawice. TORCH – podpal armatę, żeby wystrzeliła, potrzeb-

na jest jeszcze kula. A PAIR OF WELLIES – mając takie buty możesz przejść kleistą masę.

#### SUPER STARDUST

Amiga CD32, Mariusz Bodynek

Kody do etapów: 2) BFRU-AAAAACGB (5 żyć), 3) CGSUTA-ARGXO (6 żyć), 4) DHSTVQARHRR (7 żyć), 5) EFSSVQQTHQC (5 żyć).

Amiga 1200, Krzysztof, Adam i Piotr Harz

Gdy strzelasz do asteroidów czasami pojawia się symbol serca. Nie zbieraj go, a pojawi się symbol bomby. Weź ten symbol i wszystkie asteroidy wybuchną. Kody do gry: CISTQAARFBR, BKSU-AAAAFUY, CGSRQAAHRS.

#### SYSTEM SHOCK

PC, Jaras „Nico”

Kod do drzwi z klawiaturką na pierwszym poziomie: 451.

Alex Pawlowski

Wpisz na klawiaturze dużymi literami: ELECTRONIC ARTS. Nieśmiertelność.

Andrzej Gozdan

Energii ciągle brak, a chodzenie w osłonie zużywa ją w zaskakującym tempie. Skończy się to gdy zdobę-

dziesz TURBO MOTION BOOSTER V2. Włącz dowolną wersję LANTERN, SENSEROUND, INFRARED lub SHIELD. TURBO MOTION BOOSTER ustaw, za pomocą ikony ITEM na V1. Włącz ją (druga ikona od dołu z prawej strony) i wyłącz, a pobór energii spadnie o 100 jednostek. Jeśli pobór jest większy od zera to włącz i wyłącz wrotki.

Kody występujące na poziomach trudności 2 i 3: LEVEL 1: Laser override – 199, Wyjście z chirurgii – 451, zbrojownia – 705. LEVEL 2: produkcja robotów – 623, LEVEL 3: magazyn – 838. Aby wejść do MAINTENANCE ROOM należy na RETINA (soczewka) CHECK użyć głowy z pokoju poprzedzającego korytarze za zamkniętymi drzwiami znajdujące się na zachód. Relay (na zachód) – 428. LEVEL 6: drzwi – 711.

#### TAI-CHI TORTOISE

C-64, Łukasz Koszuta

Korek – należy zatkać wieloryba, Krzyż – zostaw w pomieszczeniu z ruszającymi się rzeczami. Sztuczne Ognie – zostaw na miejscu jaja (zabijesz smoka). Kubek – zalej ogień. Moneta – przekup karatekę. Spirala – zostaw na miejscu haka.

## DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

**OBNIŻKA CEN! SKORZYSTAJ Z OKAZJI!**

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

## ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko)

(dokładny adres z kodem)

(podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA	zł, gr				
<input type="checkbox"/> 3D POOL	14,60	<input type="checkbox"/> DUNGEON MASTER	24,40	<input type="checkbox"/> MENTOR	35,30
<input type="checkbox"/> ACTION FIGHTER	14,60	<input type="checkbox"/> EKSPERYMENT DELFIN	33,00	<input type="checkbox"/> MORTAL WEAPON	16,00
<input type="checkbox"/> ALADDIN A1200	79,00	<input type="checkbox"/> E-MOTION	14,60	<input type="checkbox"/> MR NUTZ	52,00
<input type="checkbox"/> ALFRED CHICKEN	29,20	<input type="checkbox"/> EUROSOCGER	28,00	<input type="checkbox"/> OPERATION HARRIER	14,60
<input type="checkbox"/> ALFRED CHICKEN A1200	29,20	<input type="checkbox"/> F17 CHALLENGE	39,00	<input type="checkbox"/> OPERATION STEALTH	24,40
<input type="checkbox"/> ALIEN BREED	35,30	<input type="checkbox"/> FANTASTIC DIZZY	32,90	<input type="checkbox"/> OSCAR	25,60
<input type="checkbox"/> ALIEN BR. TOWER ASSAULT A+A1200	59,50	<input type="checkbox"/> FIELDS OF GLORY A500	61,00	<input type="checkbox"/> OSCAR A1200	28,00
<input type="checkbox"/> ALL TERRAIN RACING	71,90	<input type="checkbox"/> FIELDS OF GLORY A1200	61,00	<input type="checkbox"/> OUT TO LUNCH A1200	29,20
<input type="checkbox"/> ANOTHER WORLD	24,40	<input type="checkbox"/> FIFA INTERNATIONAL SOCCER	61,00	<input type="checkbox"/> OVERDRIVE	24,40
<input type="checkbox"/> APIDYA	28,00	<input type="checkbox"/> FIRE FORCE	21,90	<input type="checkbox"/> OVERKILL A1200	29,20
<input type="checkbox"/> ARCADE POOL	32,90	<input type="checkbox"/> FLASHBACK	24,40	<input type="checkbox"/> PINBALL FANTASIES	39,00
<input type="checkbox"/> ASSASSIN	28,00	<input type="checkbox"/> FLIGHT OF THE INTRUDER	26,80	<input type="checkbox"/> PIRATES	18,30
<input type="checkbox"/> BARBARIAN	14,60	<input type="checkbox"/> FOOTBALL GLORY	46,00	<input type="checkbox"/> POLE WALKI	21,00
<input type="checkbox"/> BIONIC COMMANDO	14,60	<input type="checkbox"/> FOOTBALL GLORY A1200	49,50	<input type="checkbox"/> POWERMONGER	18,30
<input type="checkbox"/> BIRDS OF PREY	18,30	<input type="checkbox"/> FRONTIER ELITE 2	38,50	<input type="checkbox"/> PROJECT BATTLEFIELD	26,00
<input type="checkbox"/> BLACK CRYPT	18,30	<input type="checkbox"/> FURRY OF THE FURRIES	52,40	<input type="checkbox"/> PROJECT X	39,00
<input type="checkbox"/> BLASTERIDS	14,60	<input type="checkbox"/> FUTURE WARS	24,40	<input type="checkbox"/> QWAK	39,00
<input type="checkbox"/> BODY BLOWS	24,00	<input type="checkbox"/> GENESIA	52,40	<input type="checkbox"/> RALLY CHAMPIONSHIPS	42,70
<input type="checkbox"/> BODY BLOWS GAL. A1200	79,50	<input type="checkbox"/> GUNSHIP 2000	30,50	<input type="checkbox"/> RALLY CHAMPIONSHIPS A1200	42,70
<input type="checkbox"/> BRAIN FODDER	29,50	<input type="checkbox"/> HIRED GUNS	46,30	<input type="checkbox"/> RICK DANGEROUS 1	14,60
<input type="checkbox"/> BRIDES OF DRACULA	21,90	<input type="checkbox"/> HOVERSPRINT	14,50	<input type="checkbox"/> RICK DANGEROUS 2	14,60
<input type="checkbox"/> BUDOKAN	18,30	<input type="checkbox"/> HUMANS 2	30,50	<input type="checkbox"/> RISKY WOODS	18,30
<input type="checkbox"/> CALIFORNIA GAMES 2	14,60	<input type="checkbox"/> IMPOSSIBLE MISSION 2	14,60	<input type="checkbox"/> ROAD RASH	18,30
<input type="checkbox"/> CAMPAIGN 2	89,00	<input type="checkbox"/> INDIANA JONES ACTION	14,60	<input type="checkbox"/> ROBINSON'S REQUIEM	52,00
<input type="checkbox"/> CARDIAXX	19,50	<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	32,90	<input type="checkbox"/> ROBINSON'S REQ. A1200	59,70
<input type="checkbox"/> CARRIER COMMAND	14,60	<input type="checkbox"/> JUNGLE STRIKE	78,00	<input type="checkbox"/> ROBODOD	14,60
<input type="checkbox"/> CHAOS ENGINE	36,60	<input type="checkbox"/> JURAJSKI SEN	21,00	<input type="checkbox"/> SEEK AND DESTROY	39,00
<input type="checkbox"/> CO DO GROSZA	25,00	<input type="checkbox"/> K240	61,00	<input type="checkbox"/> SHADOWLANDS	18,30
<input type="checkbox"/> COLONEL'S BEQUEST	24,40	<input type="checkbox"/> KINGMAKER	61,00	<input type="checkbox"/> SHADOWWORLDS	24,40
<input type="checkbox"/> CRUISE FOR A CORPSE	24,40	<input type="checkbox"/> KINGPIN	40,00	<input type="checkbox"/> SHAQ FU	86,00
<input type="checkbox"/> CRYSTAL DRAGON	51,20	<input type="checkbox"/> KING'S QUEST	30,50	<input type="checkbox"/> SPACE HULK	51,20
<input type="checkbox"/> DANGEROUS STREETS	28,00	<input type="checkbox"/> KING'S TABLE	63,00	<input type="checkbox"/> SPACE QUEST 1	30,50
<input type="checkbox"/> DAN WILDER	21,00	<input type="checkbox"/> KNIGHTS OF THE SKY	24,40	<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER	14,60
<input type="checkbox"/> DAWN PATROL	89,00	<input type="checkbox"/> KWIK SNAX	14,50	<input type="checkbox"/> STUNT CAR RACER	14,60
<input type="checkbox"/> DEEP CORE	21,90	<input type="checkbox"/> LAMBORGHINI	39,50	<input type="checkbox"/> SUMMER CAMP	19,50
<input type="checkbox"/> DEMON BLUE	17,00	<input type="checkbox"/> LARRY 1	24,40	<input type="checkbox"/> SUPER STARDUST A1200	79,50
<input type="checkbox"/> DENNIS A1200	52,00	<input type="checkbox"/> LEGEND OF VALOUR	24,40	<input type="checkbox"/> SURF NINJAS A1200	28,00
<input type="checkbox"/> DESERT STRIKE	24,40	<input type="checkbox"/> LINKS - GOLF	18,30	<input type="checkbox"/> SYNDICATE	58,50
<input type="checkbox"/> DRACULA	18,00	<input type="checkbox"/> LION KING A1200	79,00	<input type="checkbox"/> TAEKWONDO MASTER A1200	27,00
<input type="checkbox"/> DREAMWEB	89,00	<input type="checkbox"/> LORDS OF TIME	30,50	<input type="checkbox"/> THEME PARK A500	78,00
<input type="checkbox"/> DREAMWEB A1200	89,00	<input type="checkbox"/> MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO	24,40	<input type="checkbox"/> THEME PARK A1200	78,00
		<input type="checkbox"/> MEAN ARENAS	21,90	<input type="checkbox"/> TORNADO	54,90

## SAGITA

02-903 Warszawa

ul. Powsińska 40/24

#### CD32

	zł, gr
<input type="checkbox"/> ALFRED CHICKEN	29,30
<input type="checkbox"/> ALIEN BREED TOWER ASSAULT	84,00
<input type="checkbox"/> ALL TERRAIN RACING	74,00
<input type="checkbox"/> ARABIAN NIGHTS	50,00
<input type="checkbox"/> ARCADE POOL	52,00
<input type="checkbox"/> BIG 6 (6 GIER)	81,00
<input type="checkbox"/> BRUTAL FOOTBALL	46,00
<input type="checkbox"/> DANGEROUS STREETS	48,30
<input type="checkbox"/> DENNIS	58,00
<input type="checkbox"/> JAMES POND 3	51,00
<input type="checkbox"/> KID CHAOS	58,00
<input type="checkbox"/> KINGPIN	51,00
<input type="checkbox"/> OVERKILL + LUNAR COMM.	29,20
<input type="checkbox"/> SABRE TEAM	62,00
<input type="checkbox"/> SLEEPWALKER	50,00
<input type="checkbox"/> SOCCER SUPERSTARS	58,50
<input type="checkbox"/> SUMMER OLYMPIX	46,40
<input type="checkbox"/> SUPERFROG	53,60
<input type="checkbox"/> SUPER STARDUST	74,50
<input type="checkbox"/> SURF NINJAS	46,30
<input type="checkbox"/> TROLLS	46,30
<input type="checkbox"/> ULTIMATE BODY BLOWS	79,90
<input type="checkbox"/> WHALE'S VOYAGE	46,30
<input type="checkbox"/> WHIZZ	58,50



## TEMPEST

Amstrad, Marek Lis

Kiedy pojawi się napis PRESS ENTER TO START naciskaj Q. Będziesz mógł wybrać dowolny level od 1 do 100. Po dokonaniu wyboru wciśnij ENTER.

## THEME PARK

PC, Ziemowit „Jawar” Jaworski

Na początku gry jako swoje imię wpisz: DEMO, a będziesz miał rozbudowany park, pełno kasy itd. itp.

## TIE FIGHTER

PC, Bartosz Nowak

Kody: 4) ARDENT, 5) AUDACITY, 6) COLOSSUS, 7) COVERAGEOUS, 8) DEVASTATION, 9) EMPEROR, 10) EMPEROR'S WILL, 11) FORMIDABLE, 12) FURIOUS, 13) GLORY, 14) HARPAGO, 15) HARDAX, 16) ILLUSTRIOUS, 17) IMPERATOR, 18) INDORLITABLE, 19) IMPLACABLE, 20) INFLEXIBLE, 21) LIGHTING, 22) MAGNIFICENT, 23) MAJESTIC, 24) MONARCH, 25) MONITOR, 26) PROTECTOR, 27) RENOWN, 28) RESOLUTION, 30) TRIUMPH.

## TOP GUN

Amstrad, Marek Lis

Jeśli jesteś pewien, że komputer cię zestrzeli zacznij spadać. Zaraz po tobie rozbije się samolot komputera. W ten sposób będziesz miał zaliczonego dodatkowego przeciwnika.

## UNIVERSE

Amiga, Ł. Kulczyński

Sekwencja uruchamiająca samochód stojący na parkingu 87764.

## WRESTLING SUPERSTARS

C-64, Asik & Darek Lepa

Staraj się jak najczęściej doprowadzać do zapasów i wtedy używaj: C + B + spacja (jednocześnie). Jeżeli w pierwszej walce przeciwnik uniesie cię do góry i będzie chciał rzucić to wciśnij RUN/STOP i poczekaj aż publiczność ucichnie. Teraz znów RUN/STOP. Zawodnik powinien cię puścić.

## ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ

Wszystkie, Bidonsoft

Wpisz podczas gry: DAWAJ MI PLANSZE – skipper leveli, LENINJESTWIECZNY – energia do 100%, PRYSZCZ CI W OKO – nieśmiertelność.



**zły cień – Kruki Urojenia**  
to prawdziwa (nie komputerowa)

# RPG

**Mitologia i Demonologia Słowian**  
(ponad 100 istot), oryginalny system magii i realistyczna walka oraz gra strategiczna

Gracze wcielają się w postacie scharakteryzowane dziesięcioma współczynnikami.

Do wyboru:

- kilkadziesiąt profesji
- 6 raz oraz mieszańce dla graczy
- ponad 140 umiejętności

Podręcznik (250 stron) zawiera:

Opis świata Koczowników, Biskupina, Bursztynowego Szlaku, Demokracji Wojennej, fantastycznego świata Ardalonne – Krainy Wulkanów oraz Wczesnośredniowiecznej Polski

**ZŁY CIEŃ** jest przebojem klasycznego RPG.

Zapraszam do współpracy hurtowników, księgarnie i indywidualnych odbiorców.

Cena detaliczna: 35,- zł (350.000,- st. zł)

Pieniądze proszę przysyłać przekazem pocztowym na adres:

**SZAMAN**

**Jacek Greczyszyn**

ul. Piłsudskiego 13/15

78-520 Złocieniec

tel. (0-961) 72 154

Głównym założeniem systemu **ZŁY CIEŃ** jest maksymalne wcielenie się gracza w odgrywaną postać

# DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

**OBNIŻKA CEN! SKORZYSTAJ Z OKAZJI!**

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

# SAGITA

02-903 Warszawa

ul. Powsińska 40/24

## ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko)

(dokładny adres z kodem)

(podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

### IBM PC

zł, gr

- ☐ 1942 PACIFIC AIR WAR .....85,10
- ☐ ACTION FIGHTER.....14,60
- ☐ ALADDIN .....79,00
- ☐ ALIEN BREED .....36,60
- ☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT...87,80
- ☐ ANOTHER WORLD .....24,40
- ☐ ARCADE POOL .....45,00
- ☐ ARMORED FIST.....79,50
- ☐ BATMAN RETURNS.....70,00
- ☐ BC RACERS.....52,00
- ☐ BIG RED ADVENTURE.....69,00
- ☐ BIONIC COMMANDO.....14,60
- ☐ BIRDS OF PREY.....18,30
- ☐ BLUES BR. JUKEBOX ADV.....36,60
- ☐ BUDOKAN .....18,30
- ☐ BUREAU 13 .....85,40
- ☐ BUZZ ALDRIN'S RACE.....48,50
- ☐ CAMPAIGN 2.....98,50
- ☐ CANNON FODDER 2.....61,00
- ☐ CAR AND DRIVER .....30,50
- ☐ CARRIER COMMAND.....14,60
- ☐ COMANCHE .....91,50
- ☐ DANGEROUS STREETS .....28,00
- ☐ DAWN PATROL.....98,50
- ☐ DESERT STRIKE.....61,00
- ☐ DRACULA .....18,00
- ☐ DREAMWEB.....98,50
- ☐ DUNE .....18,30
- ☐ DUNGEON MASTER.....24,40
- ☐ ECSTASIA.....94,00
- ☐ EUROSOCER.....28,00
- ☐ EVASIVE ACTION.....48,80
- ☐ F-14 FLEET DEFENDER.....73,00
- ☐ F-15 STRIKE EAGLE 3.....61,00
- ☐ F-19.....18,30
- ☐ FIELDS OF GLORY.....61,00
- ☐ FIFA INTERNATIONAL SOCCER...61,00
- ☐ FLASHBACK.....24,40
- ☐ FLIGHT OF THE INTRUDER.....26,80
- ☐ FOOTBALL GLORY.....51,00

- ☐ FRONTIER ELITE 2.....36,50
- ☐ FUTURE WARS.....24,40
- ☐ FURY OF THE FURRIES.....52,40
- ☐ GENESIA.....52,40
- ☐ GUILTY.....85,00
- ☐ GUNSHIP 2000.....30,50
- ☐ HAND OF FATE.....67,10
- ☐ HANNIBAL PL.....46,00
- ☐ HIRED GUNS.....36,50
- ☐ HUMANS 2.....36,50
- ☐ INDIANA JONES ACTION.....14,60
- ☐ INDYCAR RACING.....56,10
- ☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT.....46,00
- ☐ KINGMAKER.....61,00
- ☐ KING'S QUEST 1.....30,50
- ☐ KING'S TABLE.....66,00
- ☐ KLIK & PLAY.....85,00
- ☐ LAMBORGHINI.....42,00
- ☐ LARRY 1.....24,40
- ☐ LEGEND OF VALOUR.....24,40
- ☐ LIGA POLSKA MANAGER'95.....39,00
- ☐ LINKS - GOLF.....18,30
- ☐ LION KING.....79,00
- ☐ LITIL DIVIL.....69,50
- ☐ MAGIC CARPET.....85,00
- ☐ MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO...24,40
- ☐ MICROPROSE SOCCER.....14,60
- ☐ NASCAR RACING.....73,20
- ☐ OPERATION HARRIER.....14,60
- ☐ OPERATION STEALTH.....24,40
- ☐ OSCAR.....30,50
- ☐ PACIFIC STRIKE.....67,00
- ☐ PIOTRKÓW 1939.....56,70
- ☐ PIRATES.....18,30
- ☐ POLICE QUEST 1.....30,50
- ☐ POWERMONGER.....18,30
- ☐ PRIVATEER.....73,20
- ☐ PROJECT X.....59,50
- ☐ QUARANTINE.....69,50
- ☐ QUEST FOR GLORY 1.....30,50
- ☐ RALLY CHAMPIONSHIPS.....34,70
- ☐ RAMPART.....18,30

- ☐ RETURN OF THE PHANTOM.....61,00
- ☐ RICK DANGEROUS 1.....14,50
- ☐ RICK DANGEROUS 2.....14,50
- ☐ RISKY WOODS.....18,30
- ☐ ROBINSON'S REQUIEM.....57,00
- ☐ ROBOCOD.....14,60
- ☐ SEAL TEAM.....24,40
- ☐ SEAWOLF.....61,00
- ☐ SHADOWCASTER.....61,00
- ☐ SHADOWLANDS.....18,30
- ☐ SPACE HULK.....64,00
- ☐ SPACE QUEST 1.....30,50
- ☐ STREET FIGHTER.....14,60
- ☐ STREET FIGHTER 2.....24,40
- ☐ STUNT CAR RACER.....14,60
- ☐ SUPERFROG.....59,50
- ☐ SURF NINJAS.....28,00
- ☐ SYNDICATE PL.....69,00
- ☐ TASK FORCE.....67,00
- ☐ TEENAGENT.....48,00
- ☐ THEME PARK.....79,00
- ☐ TORNADO.....57,30
- ☐ TRANSPORT TYCOON.....85,00
- ☐ TROLLS.....25,60
- ☐ UFO: ENEMY UNKNOWN.....67,00
- ☐ ULTIMATE BODY BLOWS.....79,50
- ☐ UTOPIA.....30,50
- ☐ WHIZZ.....35,00
- ☐ WING COMMANDER.....18,30
- ☐ WING COMMANDER ARMADA.....67,00
- ☐ WINTER SUPERSPORTS.....23,00
- ☐ WOLFPACK.....50,20
- ☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 gry)....89,00
- ☐ X-COM Terror z Głębin.....85,40
- ☐ XENON 2.....14,50
- ☐ ZOOL.....36,50
- ☐ ZOOL 2.....46,30

- ☐ ALONE IN THE DARK 3.....95,00
- ☐ ANIMALS.....51,00
- ☐ ARMORED FIST.....80,50
- ☐ BC RACERS.....60,00
- ☐ BIG RED ADVENTURE.....69,00
- ☐ BIOFORGE.....109,80
- ☐ BUREAU 13.....89,40
- ☐ COMANCHE.....91,50
- ☐ CRIME PATROL.....120,00
- ☐ CRIME PATR.2 DRUG WARS...125,00
- ☐ CYBERIA.....129,00
- ☐ DESCENT.....165,00
- ☐ DISCWORLD.....103,70
- ☐ FRONTIER ELITE 2.....48,30
- ☐ GUILTY.....85,00
- ☐ HELL.....109,00
- ☐ KING'S TABLE.....63,00
- ☐ LABYRINTH OF TIME.....61,00
- ☐ LITIL DIVIL.....69,50
- ☐ LITTLE BIG ADVENTURE.....103,00
- ☐ LOST EDEN.....159,00
- ☐ MAGIC CARPET.....103,00
- ☐ MORTAL KOMBAT 2.....155,00
- ☐ NBA LIVE'95.....85,40
- ☐ NHL HOCKEY '95.....73,00
- ☐ NOCTROPOLIS.....79,00
- ☐ NOVASTORM.....70,00
- ☐ QUARANTINE.....78,90
- ☐ SPACE HULK.....64,00
- ☐ SPACE PIRATES.....120,00
- ☐ SPACE SHUTTLE.....51,20
- ☐ SYNDICATE +.....69,00
- ☐ TITAN'S LEGACY.....95,00
- ☐ TOP 10 PACK.....183,00
- ☐ US NAVY FIGHTERS.....103,00
- ☐ WAR CRAFT ORCS & HUMANS...159,00
- ☐ WHIZZ.....39,00
- ☐ WING COM. ARMADA.....67,00
- ☐ WINGS OF GLORY.....103,00
- ☐ WORLD CUP YEAR 94.....91,00
- ☐ ZOOL.....46,30
- ☐ ZOOL 2.....50,00

### PC-CD ROM

zł, gr

- ☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT...100,00
- ☐ ALONE IN THE DARK 1.....43,00
- ☐ ALONE IN THE DARK 2.....73,00





## SWORDS'95

PC: VGA, SB

STRATEGIA

75' 75' 80' 75' 56' 73

długich 5-7 minut. O ile na pierwszy rzut oka wszystko wygląda nieźle, o tyle skończenie scenariusza wymaga kupienia nauszników i książki do poczytania w przerwach między wydawaniem rozkazów.

### PODSUMOWANIE

Mimo wszystkich braków i usterek na uznanie zasługuje fakt przybliżenia graczom nie tak znów dawnych wydarzeń drugiej wojny światowej z polskiej per-

„Zły klucz spowoduje zawieszenie się systemu. Z uwzględnieniem dużych i małych liter”.

Cytat z zabezpieczenia gry.

Kwaśne miny i sarkania krytyków nie zdołały odstraszyć publiczności od gry ARDENY 1944. Jej autorzy przystąpili więc niezwłocznie do rozwijania swego pomysłu. PIOTRKÓW 1939 jest dopiero, a może już, pierwszą z całej serii gier wojennych, odtwarzających przebieg kampanii wrześniowej. Łatwo można zauważyć, że doświadczenia wyniesione z ARDENY zostały uwzględnione przy PIOTRKÓWIE. W grze steruje się myszą, co od razu podnosi walory użytkowe.

Wyjątkowa wartość gry polega na tym, iż jest ona jedyną komputerową grą strategiczną o historii Polski. W chwili obecnej mimo swoich braków (o tym niżej) jest także najlepszą polską grą strategiczną. Zobaczmy jak długo...

### ZAWARTOŚĆ

Podobnie jak w swej pierwszej grze tak i tu, autorzy z THE SWORDS wykorzystali koncepcję sterowania pochodzącą ze sta-

# PIOTRKÓW 1939

przeskakujesz z jednego krańca mapy na drugi i z powrotem (a jeszcze masz pamiętać jakie rozkazy wydać).

Gracz wciela się w postać dowódcy armii jednej ze stron (można grać z kolegą). Do dyspozycji masz wiele rodzajów jednostek: piechotę, saperów, czołgi, artylerię... Standardową wielkością jednostki piechoty jest batalion. Można spotkać też pułki, lecz istnieje możliwość ich podzielenia. Komputer jako przeciwnik nie robi większych głupot, jedynie oddziały sztabowe nieco za bardzo gamą się do walki.

Symulacja wydarzeń na polu walki jest dość szczegółowa. Uwzględniono nie tylko liczebność czy jakość uzbrojenia ale także morale, zmęczenie i zaopatrzenie. Niestety, według podręcznika okrażenie jednostki nie wpłynie na jej

zaopatrzenie (wpływają jedynie rzeki i bagna)!

### CIOŚ W SEASIZNE

Gra posiada świetne efekty dźwiękowe, jakimi nie może się poszczycić wiele gier zachodnich. Na początku gry na pewno wprawia cię one w ekstazę. Gdy usłyszysz je po raz setny być może nauczysz się też chodzić po ścianach. Wysłuchiwanie co turę kocięj muzyki złożonej głównie z urywanej serii z karabinu maszynowego nie wpłynie zapewne na twój pozytywny stosunek do bliźnich. Gdyby nie efekty dźwiękowe, walka w jednej turze trwałaby kilka sekund zamiast

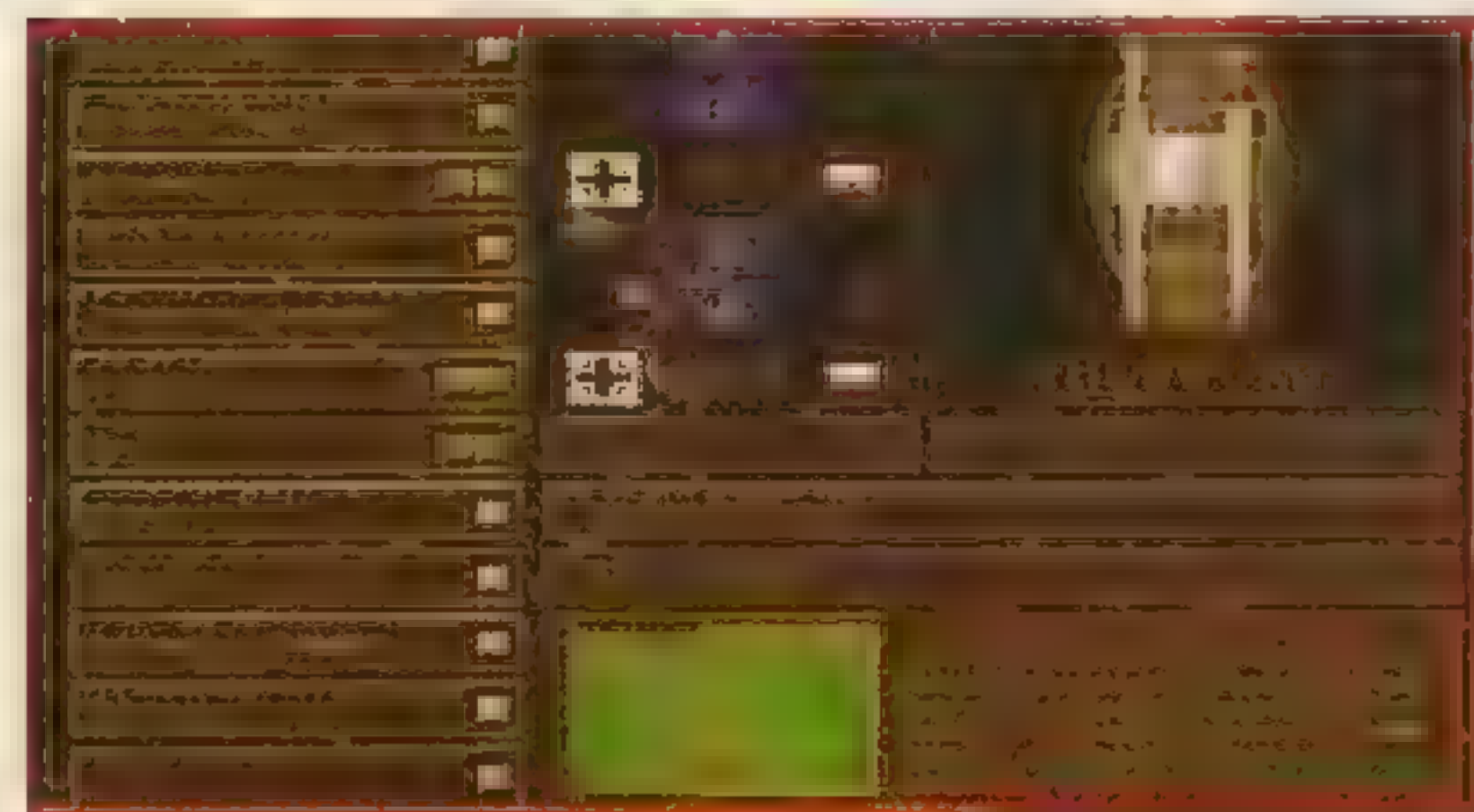
spektywy. Jako gra strategiczna PIOTRKÓW 1939 nie jest wzorem realizmu i Berger nie zaleci jej jako podręcznika taktyki. Tym niemniej dla grupy THE SWORDS są to dopiero początki i wy-



pada życzyć by między kolejnymi grami tej grupy dawało się zauważyć taki postęp jakościowy jak między dwiema pierwszymi.

Pejotł

Dystrybutor: IPS Computer Group



rych, spectrumowych gier R.T.SMITH'a. Gracz przenoszony jest kolejno między poszczególnymi jednostkami – nie tymi które sam chce właśnie odwiedzić, tylko według kolejności ustalonej przez komputer. Taki sposób wydawania rozkazów nie pozwala co prawda przeoczyć żadnej z jednostek, jednak jest niewygodny, gdy







Bell AH-1W i UH-1D Huey Dog



Od 1945 r. wybuchło na świecie ponad dwadzieścia poważnych konfliktów zbrojnych i ponad sto pomniejszych. Symbolem tych „pokojowych” czasów stał się tandem rodem z Blitzkriegu: czołg – samolot. Właśnie czołg, a w każdym razie sprzęt znajdujący się na wyposażeniu wojsk pancernych jest głównym bohaterem gry firmy EMPIRE – CAMPAIGN 2.

Przy nieco rażącej już grafice mapy gracz może prowadzić rozgrywkę zarówno na poziomie strategicznym jak również wykazać się umiejętnościami pancernika. Mając do dyspozycji większość współczesnych modeli sprzętu do zabijania należy pokonać przeciwnika niekoniecznie go eliminując, ale zadając mu chociażby poważne straty czy też zajmując wyznaczony punkt.

Zaraz na początku wyświetlana jest standardowa mapa, którą, gdyby nie mizerne wykonanie, przyrównałbym do mapy w PATRIOT. Klikając na obrazek ze strzałką wybiera się scenariusz podstawowy (ten który włącza się po uruchomieniu), czternaście map treningowych o postępującym stopniu trudności (które pozwalają zapoznać się z możliwościami sprzętu oraz zasadami jego wykorzystania) lub jedną z sześciu kampanii z podkatalogu REAL WARS (KOREA, SIXDAY, YOMKIPPUR, VIETNAM, IRAN-IRAQ, KUWAIT).

## NA STANDWISKU DOWODZENIA

CAMPAIGN 2 wiernie odwzorowuje powiązania między poszczególnymi

szczeblami dowodzenia. Gracz może wydać rozkaz całej dywizji, co spowoduje ruch wszystkich jej oddziałów lub też dowodzić poszczególnymi brygadami czy batalionami.

# CAMPAIGN 2



Sterowanie jest bardzo proste. Wybierasz daną jednostkę klikając na niej lewym przyciskiem. Przyciśnięcie prawego przycisku myszy na dowolnym punkcie mapy powoduje ruch jednostki w jego kierunku (chyba, że punkt ten jest w zasięgu ognia; wtedy gracz wybiera czy chce tam dość – MOVE, czy strzelać – SHOOT). Oddziały, które zbliżą się do nieprzyjaciela zaczynają meldować o zauważonych jednostkach (pozwala to na wyrobienie sobie opinii o sytuacji, gdyż nierozpoznanego przeciwnika pozostaje niewidoczny).

Gdy klikniesz na ikonę drzewa strukturalnego, ukaże się podział wskazanej jednostki na mniejsze pododdziały (wraz z ilością posiadanego sprzętu). Możesz poruszać się, klikając na symbol oddziału w górę i w dół hierarchicznej drabiny. Widoczne u góry ekranu ikony kanistra, naboju itp. umożliwiają zorientowanie się w poziomie zaopatrzenia wybranej jednostki, ilości amunicji, sprzętu, żywności i paliwa.

Najdramatyczniejszy jest moment, gdy twoje i wrogie oddziały zbliżą się do siebie na odległość ok. dwóch kilometrów – zaczynają się decydujące niekiedy starcie taktyczne.

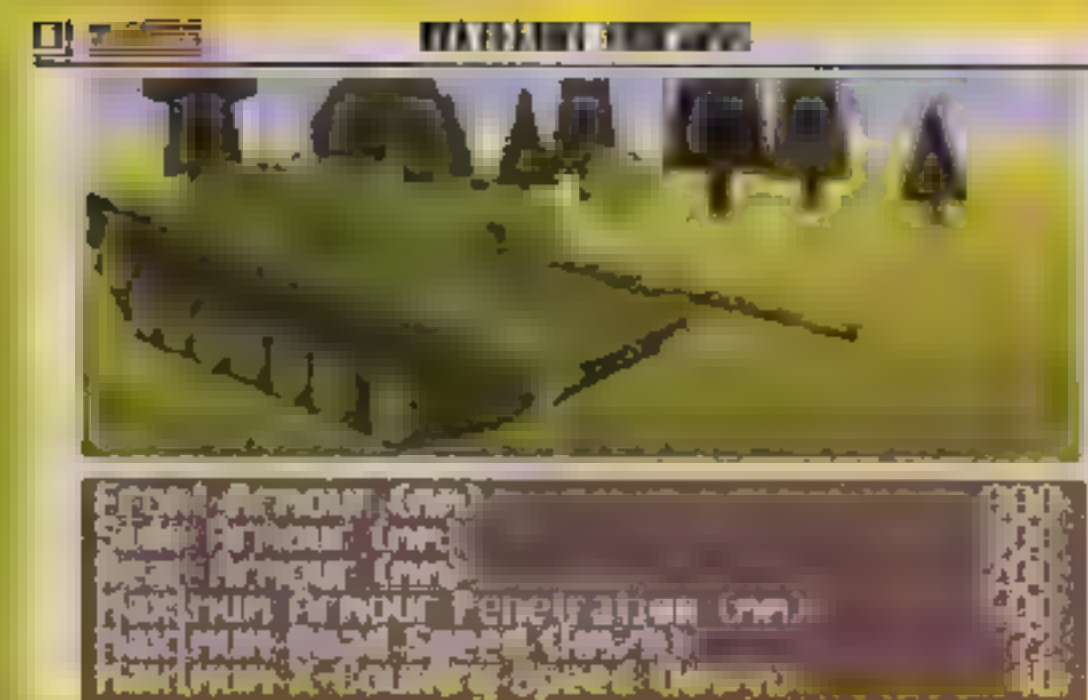
## RADY DOWÓDCY

Ważną rolę odgrywa zaopatrzenie, a co za tym idzie, rezerwy. Konieczność posiadania tych ostatnich doceni każdy, komu zabraknie naboju i rakiet, a szalejące walały wroga wedrą się w jego szyki. Jedyną szansą jest podciągnięcie nowych sił i skierowanie wyczerpanych jednostek w rejon magazynów dla pobrania zapasów.

Staraj się komasować wysiłek, z tym, że artylerię trzymaj z tyłu, często ostrzeluj nią wroga. Jednostki helikopterów i przeciwlotnicze także miej na podorędziu. To wszystko zaprocentuje w bitwie.

## SZUM SILNIKÓW, GRZECHOT DZIAŁ

Abyś nie musiał męczyć się zbyt długo w dużych kampaniach, komputer zapro-



trzyma się wiezy T-34 w „Czterech pancernych...”. Walka odbywa się w czasie rzeczywistym, bardzo płynnie i szybko. Jeżeli chcesz prowadzić czołg i z niego strzelać możesz szybko zobaczyć czarną zastonę wieczności. Oczywiście gra przeniesie cię do następnego czołgu.

## RADY PORUCZNIKA

Doświadczony dowódca powinien sam wyznaczać poszczególnym plutonom pozycję docelową (prawy przycisk). Warto również ustawić uszykowanie plutonu (ikona z kwadra-

cikami) na takie, które odpowiada danej sytuacji (do wyboru siedem możliwości).

W CAMPAIGN 2 piechota jest bogiem na polu bitwy. Czołgi kręcąc stalowymi odwłokami stają w pewnym momencie bezwładnie by nigdy nie ożyć. Jedyną skuteczną bronią jest w tej sytuacji wsparcie ogniowe, skuteczne przeciwko wszystkiemu (warto sterować nim ręcznie).

Nie wolno rozpraszać sił w bitwie. Przeciwnik i tak cię znajdzie, a im więcej luft mu przeciwstawisz tym lepiej. Nie trzeba chyba również

przypominać o walorach terenu

Gdy poczujesz, że dość natłokłeś wrażeń plutonów warto czasami się wycofać, gdy np. przeciw naszym zwycięskim czołgom wystąpi mordercza piechota. Tylko nawet ogniowy lub szybka ucieczka uchronią cię od klęski.

## PODSUMOWANIE

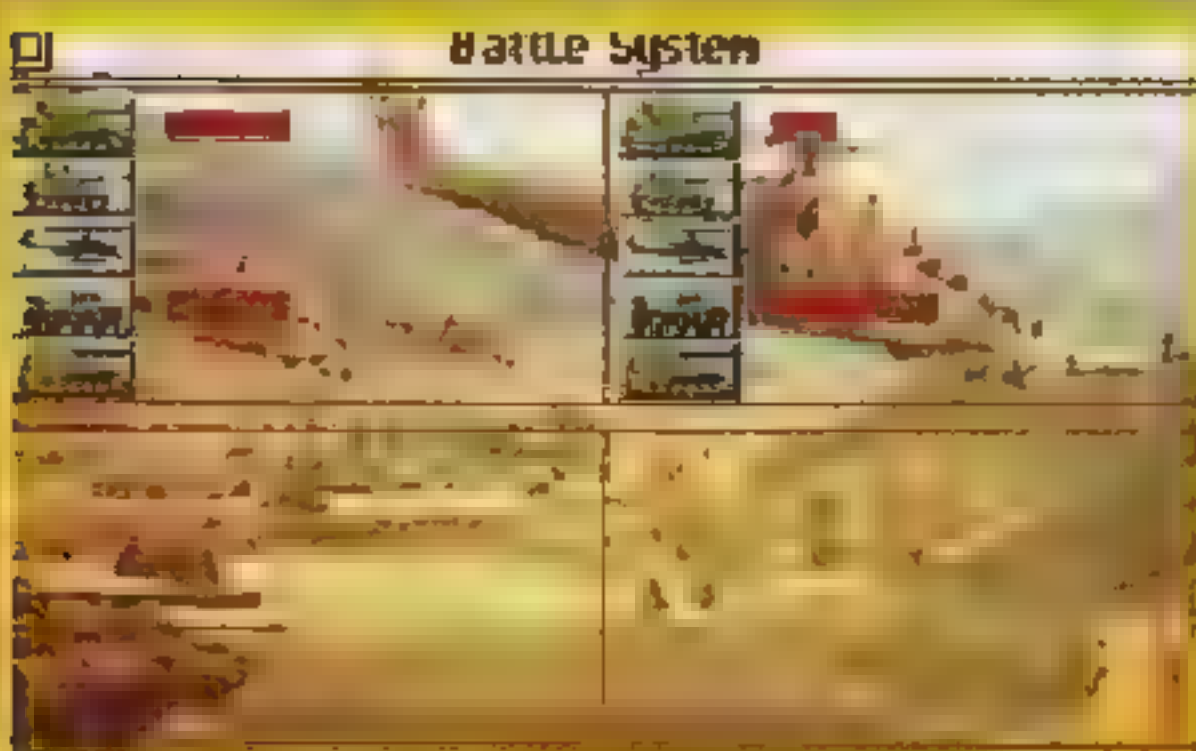
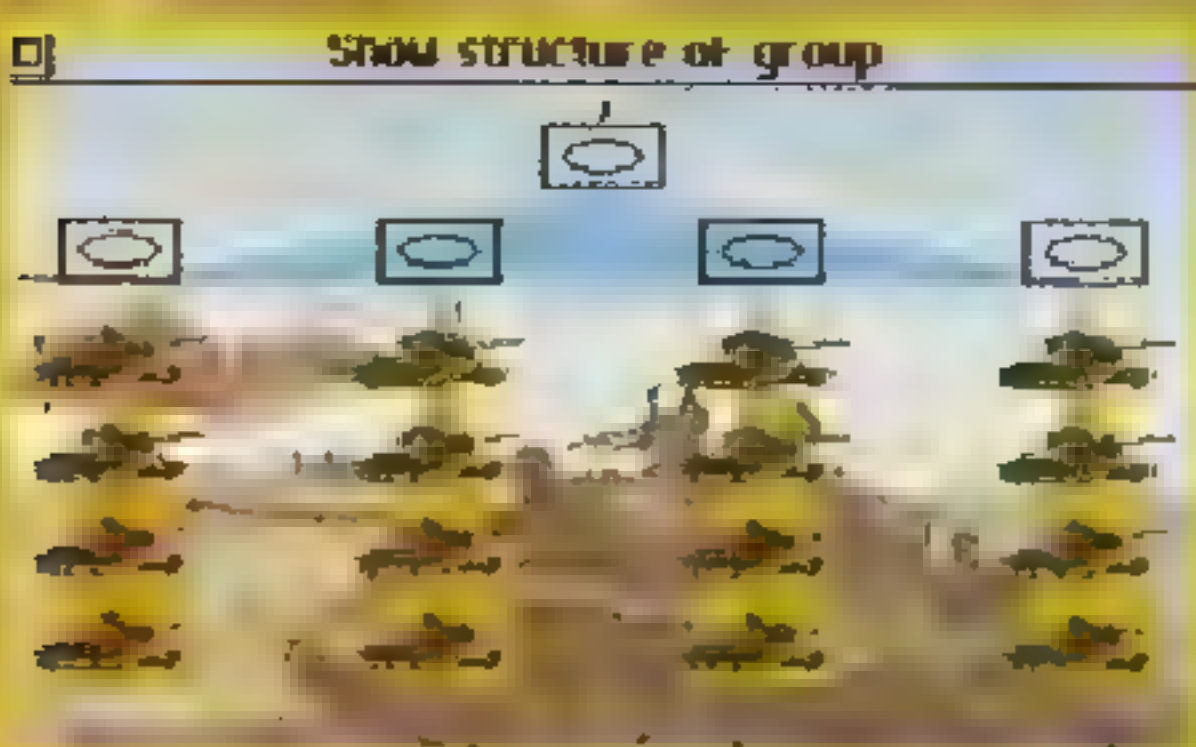
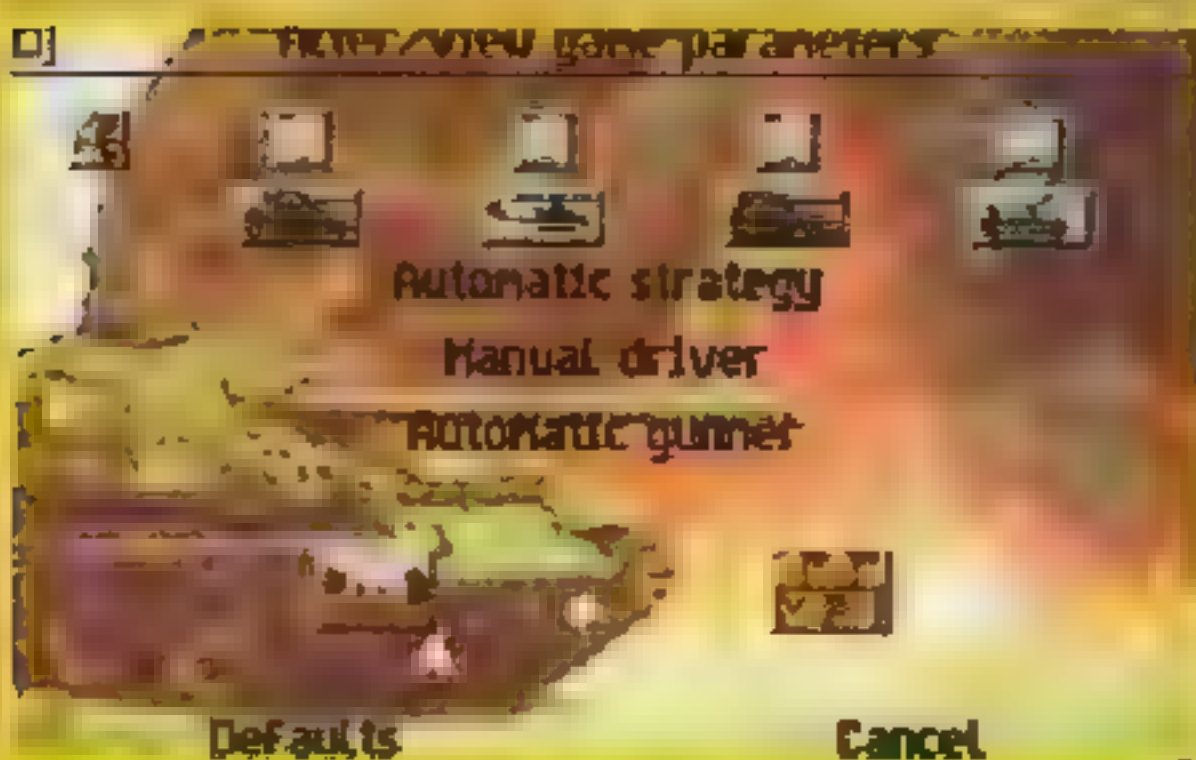
CAMPAIGN 2 spełnia marzenia wielu graczy o dwupoziomowej rozgrywce: strategicznej i taktycznej. Możliwość modelowania konfliktów również stanowi jej ogromny plus. Wydaje się jednak, że skuteczność piechoty czy środków przeciwlotniczych jest niekiedy przesadzona.

Brak jest również w grze walorów edukacyjnych. Patrząc na scenariusze historyczne gracz odczuwa wrażenie, że we wszystkich tych konfliktach brały wyjątkowy udział stada czołgów, transporterów opancerzonych, dział samobieżnych, jeepów czy helikopterów. Jest to czysta bzdura wynikająca z wiary w symbol mocy i potęgi społeczeństwa

sterowanie ręczne. Wyświetlana jest wtedy niewyszukana mapa z punkcikami oznaczającymi pojedyncze sztuki sprzętu (maksymalnie 16) zgrupowane w plutony. Przed rozpoczęciem bitwy masz możliwość zmiany plutonów na polu walki. Kliknij na ikonę czołgu i ciągnąc myszą z mapki na symbol oddziału „wyjmij” go z pola walki (odwrotnie – kierujesz oddział na pole walki). Wykonując te czynności w trakcie bitwy także możesz odwoływać lub przywoływać nowe jednostki – ale dzieje się to z pewnym opóźnieniem.

Klikając na ikonę kartki możesz ustalić czy plutony będą działały samodzielnie (AUTOMATIC STRATEGY) oraz, czy gdy wsiądziesz do wybranego pojazdu będziesz mógł go prowadzić osobiście (MANUAL DRIVER) lub strzelać (MANUAL GUNNER). Zmieniając ikony z ręką na ikony z taśmą możesz również nakazać komputerowi samodzielne sterowanie dopływem rezerw, nawałami artylerii czy też obroną przeciwlotniczą (wybór ręczny – to klikanie na odpowiednich ikonach umieszczonych z boku głównej mapy pola bitwy).

Gdy walka się rozpocznie, możesz wybrać którykolwiek pluton i zostać dowódcą czołgu lub działa klikając na ikonie krajobrazu. Oczom twoim ukaże się wtedy to, co widział desant radziecki







## RYS HISTORICZNY

W marcu 218 r. p.n.e. rozpoczęła się druga wojna punicka. Przyczyną jej wybuchu były jak zwykle ambicje wodzów, niedrożność decyzyjna

Bardzo rzadko gościimy w naszych komputerach gry o tak ciekawej epoce jaką była starożytność. Tak frapujący etap rozwoju Zachodu jakim było uniwersalne Imperium Romanum, nie znajduje pełnego odbicia w produktach znanych firm. Nic w tym jednak dziwnego, wszak dla władców maszyn liczących „starożytnością” jest już nawet Jurek Waszyngton.

Nieliczne gry nie zawsze potrafiły poradzić sobie z trudnościami w oddaniu obrazu starożytnej sztuki wojennej. Poza CENTURION, warto wspomnieć grę CAESAR, w której przeważa już wyłącznie aspekt ekonomiczny (a nakładka w postaci podgry COHORT jest wręcz śmieszna) – wojna jest potraktowana marginalnie. Nie inaczej jest, wbrew pozorom, z wydaną na polskim rynku grą HANNIBAL. Aspekt ekonomiczny tak znacząco przeważał, iż w sumie gra sprowadza się do maszerowania, kupowania oddziałów, tracenia ich w bitwie, maszerowania... Gracz wciela się w postać wodzów kartagińskich, dowodzi armiami, steruje finansami państwa. Cel jest oczywiście jeden – doprowadzić do upadku Rzym, groźnego konkurenta w walce o panowanie nad znanym światem.

władz, prestiż społeczności. Kartagińczycy zdobyli miasto Sagunt, którym chciał się opiekować Rzym. Hannibal, wódz kartagiński z Hiszpanii, nakupował ludzi i sprzęt ponad miarę. Nerwy władców tego świata nie wytrzymały i zaczęła się rzeź. Kłóż nie słyszał o słynnym marszu przez Alpy (kichające słonie), bitwie pod Kannami i wielu, wielu innych. Kartagińczycy walczyli w Italii. Szala zwycięstwa zdawała się jednak przechylać na stronę Hannibala. Jednak totalne podporządkowanie całej państwowości rzymskiej jednemu celowi – zwycięstwu dało o sobie znać. W 202 r. p.n.e. pod Zamą wojska Hannibala zostały rozbite przez Publiusa Corneliusa Scipiona.

## LEJCE W DŁONIACH

Gra nie jest zbyt szybka i ciekawa. Steruje się myszą, lecz system delikatnych podświetleń wskazujących na aktywność

zwerbować najemników. Pamiętaj jednak, że wybierając rekrutów osłabiasz w ten sposób siłę obrony lojalnego miasta. W portach można odkupić stojące tam statki, ale szczerom lądowym polecić należy piesze wędrowniki. Pływanie w tamtych czasach nie było zbyt przyjemne (zwłaszcza „kwinkwemami” – pisownia oryginalna z instrukcji).

W sytuacji gdy miasto nie otworzy przed tobą bram, możesz negocjować z władza-



większości polskich liter zbyt n e razi.

Instrukcja nie oczaruje przejrzystością, co oczywiście nie jest winą polskiego wydawcy. Oprócz dużej oschłości w opisie menu, we wprowadzeniu historycznym razą ewidentne błędy.

mi lub od razu szturmować mury zasuszonych w nierówności sojuszników Rzymu.

## WALKA

Gdy wrogie armie spotykają się w jednym punkcie dochodzi do bitwy. Wybierasz czy będziesz walczył na otwartym polu, czy może w zasadce. Do tego dobierasz też jeden z sześciu szyków bojowych. I teraz zaczyna się... nie bitwa, tylko przełatywanie cyferek wyrażających liczebność obu stron. Możesz to w każdej chwili przerwać wycofując się – lecz zdarza się, że zrobisz to za późno. Szkoda, autorzy gry tak przecie ciekawej nie pokusili się o coś węższe niż tylko znane z gry VIKINGS suche zestawienia i czubowe

W Kartaginie stojący na czele administracji państwa dwaj suferenci dowodzili wojskiem. Naczelne dowództwo armii powierzano bowiem zawodowym wojskowym. Błędem jest również twierdzenie, że na Sycylii Kartagina posługiwała się legionami. Całość rysu historycznego jest na dość ogólnym poziomie.

Grą HANNIBAL warto się zainteresować. Oczywiście ściśle dane zawarte w opisach poszczególnych miast można traktować jedynie z przymrużeniem oka, tym niemniej nastrój tamtych odległych czasów robi duże wrażenie.

Berger

Dystrybutor: Mirage



## HANNIBAL A SPRAWA POLSKA

Dzięki firmie MIRAGE gra HANNIBAL wydana w 1992 r. jest dziś dostępna polskim graczom w polskiej

wersji językowej. Ułatwia to szalenie grę, a praktycznie

Zachodu. Wlary w potęgę maszyn a nie myśli ludzkiej

W ostatecznym rozrachunku CAMPAIGN 2 można polecić wszystkim lubiąącym szybką zabawę, ciekawe widoczki sprzętu i wielkie pola współczesnych bitew, a szczególnie Amigowcom, dla których jest to jedna z nielicznych „dużych” gier strategicznych.

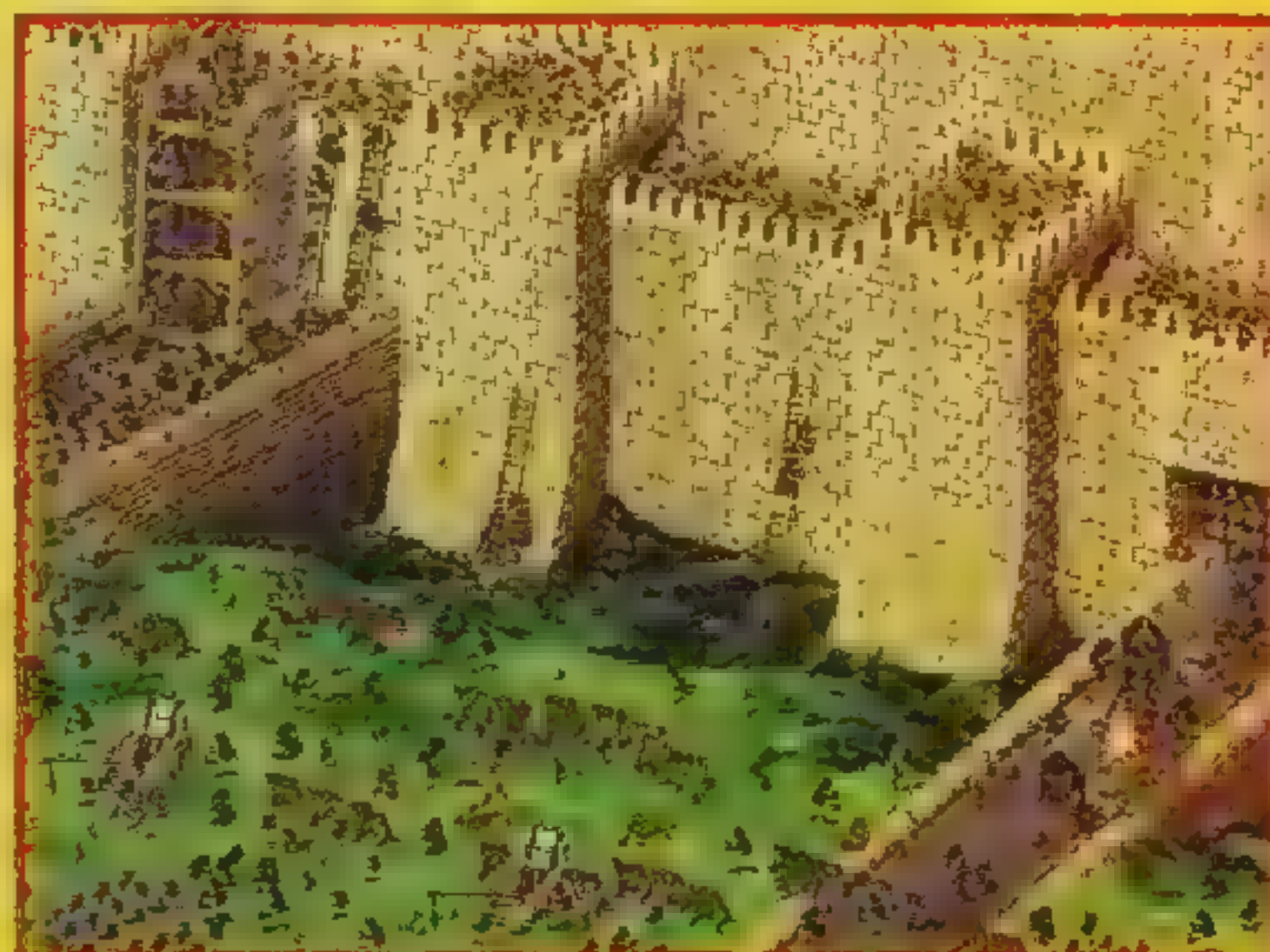
Berger

Dystrybutor: MarkSoft



danego trybu jest męczący. Głównym obszarem działania jest basen Morza Śródziemnego. Reprezentujesz stronę kartagińską i możesz przeglądać mapę polityczną, planować gospodarkę (głównie podatki), lokować wojska na leżach zimowych. Najważniejszym jednak poleceniem jest rozkaz marszu, który wydajesz poszczególnym armiom wybierając je z ekranu informacyjnego. Nie można wskazywać punktu docelowego marszu, a jedynie wskazywać po kolei i za każdym razem mijane miasta.

W mieście, do którego się udasz możesz uzupełnić żywność, kupić konie,



## STARBYTE'92

PC: VGA, SB

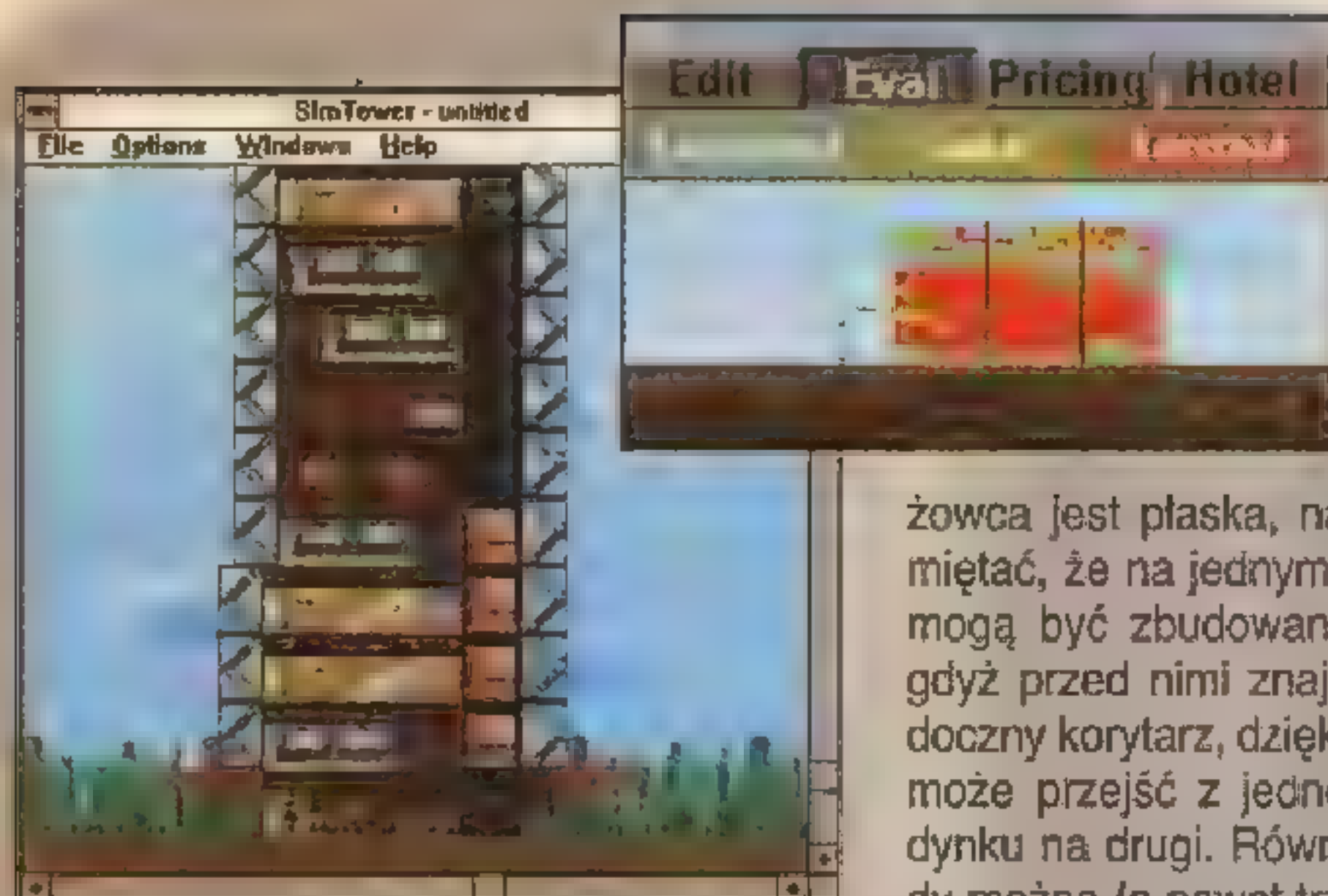
STRATEGIA

75 70 60 65

SECRET SERVICE #26

61





Na początek potrzebna jest właściwa historyjka. Oto umarł twój 80-letni dziadek, zostawiając w spadku niezły kawałek ziemi w centrum Chicago (a może w Tokyo – któż by się zorientował – i tu i tam istnieje właściwie jedna kultura Myszki Miki). Masz więc ziemię, nieco pieniędzy i chęć by nie być gorszym od tych, którzy tuż obok twojej działki wybudowali biurowce. Ty też chcesz robić kasę. Twoim celem i zadaniem będzie wybudowanie drapacza chmur (TOWER) mieszczącego w sobie biura i mieszkania dla 15000 ludzi.

## FUNDAMENTY

W SIM TOWER akcja toczy się w trzech oknach: strategicznym (widzisz rosnący wieżowiec w całej okazałości), taktycznym (wybrany fragment budynku z wiernym odtworzeniem życia mieszkańców) i poleceń (możesz burzyć, budować, wzbogacać, dokupować itp.).

Na początku warto zaznajomić się z niezłe zrobionym HELP'em, do którego w trakcie gry i tak będziesz powracać.

Gra SIM TOWER posiada pięć szczebli trudności. Na początku twoja pozycja i znaczenie są określone jedną gwiazdką. Ni to rudera, ni blok wielkopłytowy. Wraz z rozwojem będziesz otrzymywał kolejne gwiazdki, a wraz z nimi nowe możliwości budowlane i dekoracyjne. Przełomem jest przejście z poziomu trzeciego na czwarty, gdyż oprócz spełnienia określonych warunków twój postęp w budowie będzie oceniany przez specjalnego, bardzo ważnego gościa (VIP) oceniającego gościnność hotelu (musisz go wybudować) jak i sprawność systemu komunikacyjnego.

## PIERWSZY POKÓJ

Najlepiej rozpocząć grę od kilku rozgrzewek, które nauczą cię przestrzennego widzenia budowli

i odpowiedniej rozbudowy poszczególnych elementów. Mimo że sylwetka wieżowca jest płaska, należy stale pamiętać, że na jednym piętrze pokoje mogą być zbudowane obok siebie, gdyż przed nimi znajduje się niewidoczny korytarz, dzięki któremu gość może przejść z jednego końca budynku na drugi. Również szyby windy można (a nawet trzeba) budować niejako na uprzednio skonstruowanych pomieszczeniach. Po prostu szyb jest położony obok biura lub pokoju, a nie przechodzi przez niego.

## BUDOWLANE ABECADŁO

Najważniejszą sprawą w budowie wieżowca jest dobre rozplanowanie poszczególnych elementów. Nie doświadczyć tu wszystkiego (gra straciłaby swój smak), podane niżej wyjaśnienia pomogą raczej ustrzec się prostych błędów.

Istotnym czynnikiem są narzucone ograniczenia w budowie. Gracz dysponuje jedynie 24 szybami wind (w każdym maksymalnie osiem kabin wszystkich rodzajów – zwykłe, ekspresowe, towarowe), 64 schodami (chodzi rzecz jasna o konstrukcję), 10 pomieszczeniami SB (ochrony), 10 ambulatoriami (MEDICAL CENTER), 16 kinami i salami do przyjęć, 512 miejscami na parking, 512 obiektami gastronomiczno-handlowymi, jedną stacją metra i jeszcze kilkoma atrakcjami.

Istnieje możliwość nazwania dwudziestu

twoich mieszkańców, jakie mają potrzeby, zachcianki i kłopoty.

Podstawą budowli jest obszerny hall (LOBBY). Stanowi on każde piętnaste piętro i warto go zabudować (wraz z każdą gwiazdką pięknieje też jego wygląd i wyposażenie). Nad hallem dobrze jest wybudować piętro lub dwa piętra sklepów, barów, restauracji, kin, sal balowych. Jest to nic innego jak COMMERCIAL z innych gier typu SIM.

Nad centrum obzarstwa i rozrywki należy zbudować biura lub mieszkania. Obowiązuje przy tym zasada, aby starać się nie mieszać na jednym piętrze różnych rodzajów pomieszczeń z mieszkaniami lub biurami bo może się okazać, że lokatorzy opuścili nasz blok, a szef biura oddalił się z sekretarką w nieznanym kierunku. Zrozumcie, życie nad salą widowiskową to koszmar.

Windy należy budować bardzo ostrożnie. Skąpstwo jest zalecane.

# SIM TOWER

Jeden silnik może bowiem podciągnąć windę piętnaście pięter. Jeżeli twoim celem jest budynek ponad 100-piętrowy to oczywiście jest, że na każde piętnaście pięter przypadną średnio trzy windy, a trzy zostaną w zapasie – z czego dwie można

## ROZWÓJ

Gdy masz już zbudowanych kilka pięter i zdobyłeś drugą gwiazdkę, możesz ruszyć ostro do boju. Pamiętaj: mieszkania przynoszą natychmiastowy zysk (niezła przebitka w stosunku do kosztów) ale zamieszkują je tylko po trzy osoby. Biuro nie daje jednorazowo dużej kwoty, lecz później często wypłaca czynsz. Znajduje w nim zatrudnienie ładnych parę osób. Ale... Po to by ludziom żyło się dostatniej, a państwo rosło w siłę, należy zapewnić im dodatkowe bodźce (inaczej grożą ci obniżki czynszów). Ludzie z biur będą chcieli mieć miejsca na parking (zabezpiecz przeto niezgorszą piwniczkę na ten cel). W porze lunchu (w SIM TOWER zegar dokładnie reguluje zachowania ludzkie – przyjemne) zabawy przy oglądaniu kładących się spać ludzi, nota bene budzi to miłe skojarzenia z filmem „Sliver”) chcą też

udać się do jakiegos baru lub restauracji. Wszyscy mieszkańcy lubią też kino (byle z dala od ich mieszkań), przyjęcia. Niegłupie byłoby też wybudowanie ambulatorium i kilku sklepów.

Jeżeli jako właściciel nie chcesz przeżyć drugiego filmu „Ziemia obie-



cana", musisz wynająć ochronę i dać jej pomieszczenia do pracy. Chłopaki będą się starali wykryć terrorystów i zduszą każdy niedopatek grożący pożarem.

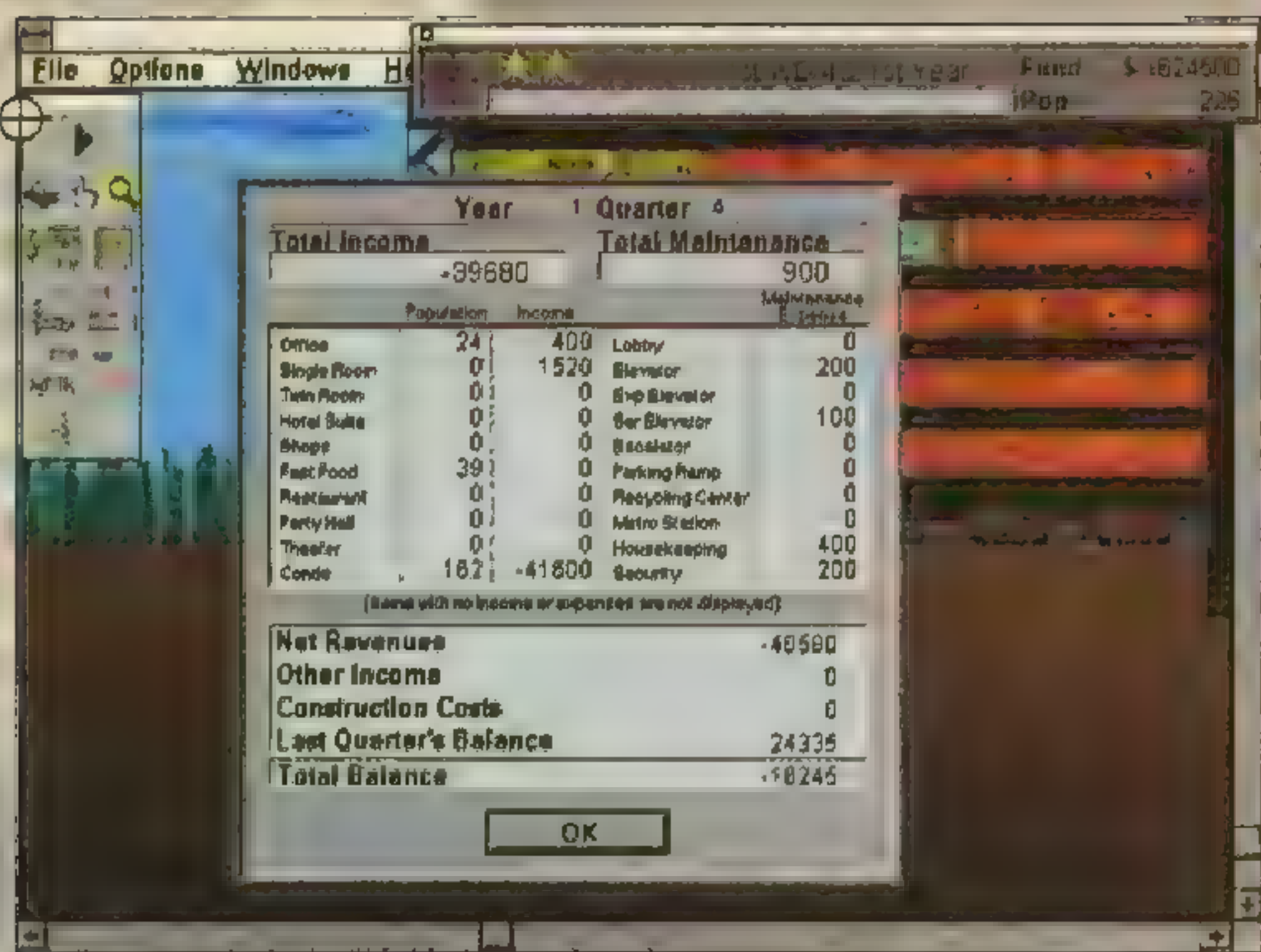
Gdy wszystko to wybudujesz (i jeszcze więcej), będziesz musiał panować nad tym, co miało służyć mieszkańcom. Tak więc w kinach co jakiś czas należy zmienić repertuar. Strażnicy kochają łązić po schodach, trzeba je im wybudować. W celu odciążenia

postaci (w tej grze każdy mieszkaniec jest różnicowany przez komputer) w celach badawczych. Dzięki temu możesz obserwować co i kiedy robią

przeznaczyć na windy ekspresowe, a jedną na techniczną dla personelu sprząającego. Winda ekspresowa porusza się bez przeszkód po całym wieżowcu, zatrzymuje się jednak tylko na poziomie hallu i w piwnicach.

wind i napędzenia klientów do pięter komercyjnych trzeba z hallów podciągnąć ruchome schody. Uff, roboty co nie miara! A tu ludzie się wkurzają, kabin w windach za mało. Koledzy robią się coraz bardziej czerwoni (dowcipni





ci autorzy gry). Mało tego, przyjeżdżają do naszych stałych mieszkańców z prowincji. Gdzieś ich trzeba pomieścić. Amerykanie nie trzymają swoich znajomych w domu. Konieczne staje się wybudowanie hotelu (tym bardziej, że jeżeli chcesz awansować, oceniający cię VIP musi się też gdzieś zatrzymać i to najlepiej w apartamencie – HOTEL SUITE).

Wyprowadzenie hotelu to albo wydzielanie kilku pięter, albo wydzielanie jednego poziomu w budynku – mieszkańcy strasznie nie lubią sąsiedztwa pokoi hotelowych. W miarę rozwoju pokoje pojedyncze możemy uzupełnić dwuosobowymi lub apartamentami. Przyszłością w prowadzeniu hotelu będzie jednak brud sprowadzający robactwo. Należy więc pobudować kilka pomieszczeń dla sprzątaczek w pobliżu hotelu i windy towarowej.

Hotel, biura, mieszkania – to poważne źródła odpadków. Na ekologię też będziesz musiał wydać nieco pieniędzy. Śmietniki umieść w piwnicach, jeden obok drugiego. Gdy się wypełnią, przyjadą po świeży towar ładniutkie samochody.

Istotnym elementem w grze jest budowa trzypoziomowej stacji metra. Pamiętaj, że jeżeli ją gdzieś postawisz, to poniżej jej dolnego piętra nic już nie będziesz mógł wybudować.

**TAKTYKA ROZBUDOWY**

Mieszkania sprzedawane na pniu przynoszą szybki dochód. Wybuduj kilka pięter wypełnionych nimi, a będziesz miał gotówkę na biura, windy, placówki handlowe itp. Postępuj w ten sposób, a zapewnisz sobie stały dopływ pieniędzy. Z czasem gastronomia czy biura odplacą ci dając stały dochód (choć biura w weekendy pustoszeją). Dbaj cały czas by wszyscy byli zadowoleni. Spełniaj każde życzenie mieszkańców o ile cię na to stać.

Zwróć również uwagę, że pomieszczenia ochrony, sprzątaczek czy stacja metra są nieusuwalne. Jeżeli pacniesz je byle gdzie, to martw się sam co z tym pasztelem dalej robić.

Każdy skrawek terenu jest cenny, nie warto więc budować byle jak i byle co. Każde pomieszczenie musi być dokładnie dopasowane do potrzeb i możliwości całego organizmu wieżowca. Kluczem do zwycięstwa będzie dobrze rozwiązany system komunikacyjny i wykorzystanie wszystkich możliwych budowli.

### OCENA KOŃCOWA

Rozgrywana w etapach 2-3 dniowych (choć taki przykładowy tydzień tworzy w grze kwartał) gra SIM TOWER bardzo dobrze oddaje rzeczywistość życia wieżowca. W zależności od pory dnia czy tygodnia ludzie wstają, sprzątają, jadą do pracy, jedzą. Gdy zapada noc powoli zapalają się światła, by około pierwszej w nocy zgasnąć (ale nie jednocześnie – żadnej fuszki).

SIM TOWER uczy tych rzeczy, które w codziennej pogoni umykają zwyktemu śmiertelnikowi. Administrator czy właściciel budynku nie ma przecież łatwego życia. Trzeba pamiętać o tylu sprawach. Ciąg rozgrywki w SIM TOWER wyraźnie dzieli się na trzy fazy. W pierwszej z ciekawością rozbudowujesz zębny swojej potęgę. W środkowej z łatwością budując i zdobywając gotówkę popadasz w odrętwienie spowodowane brakiem możliwości wyboru prędkości gry. Na koniec przychodzi zimny prysznic, wszystkie błędy w planowaniu wychodzą na jaw, musisz wtedy użyć całej potęgi umysłu by wreszcie dojść do zwycięstwa.

W przeciwieństwie do gier takich jak SIM CITY czy SIM CITY 2000, do których wraca się z przyjemnością, SIM TOWER po jednej lub dwóch rozgrywkach nudzi się totalnie. Liniowość działań, ograniczenie możliwości i zależności poszczególnych procesów powoduje niestety monotonię i odrętwienie. A zapowiadało się tak dobrze...

Berger

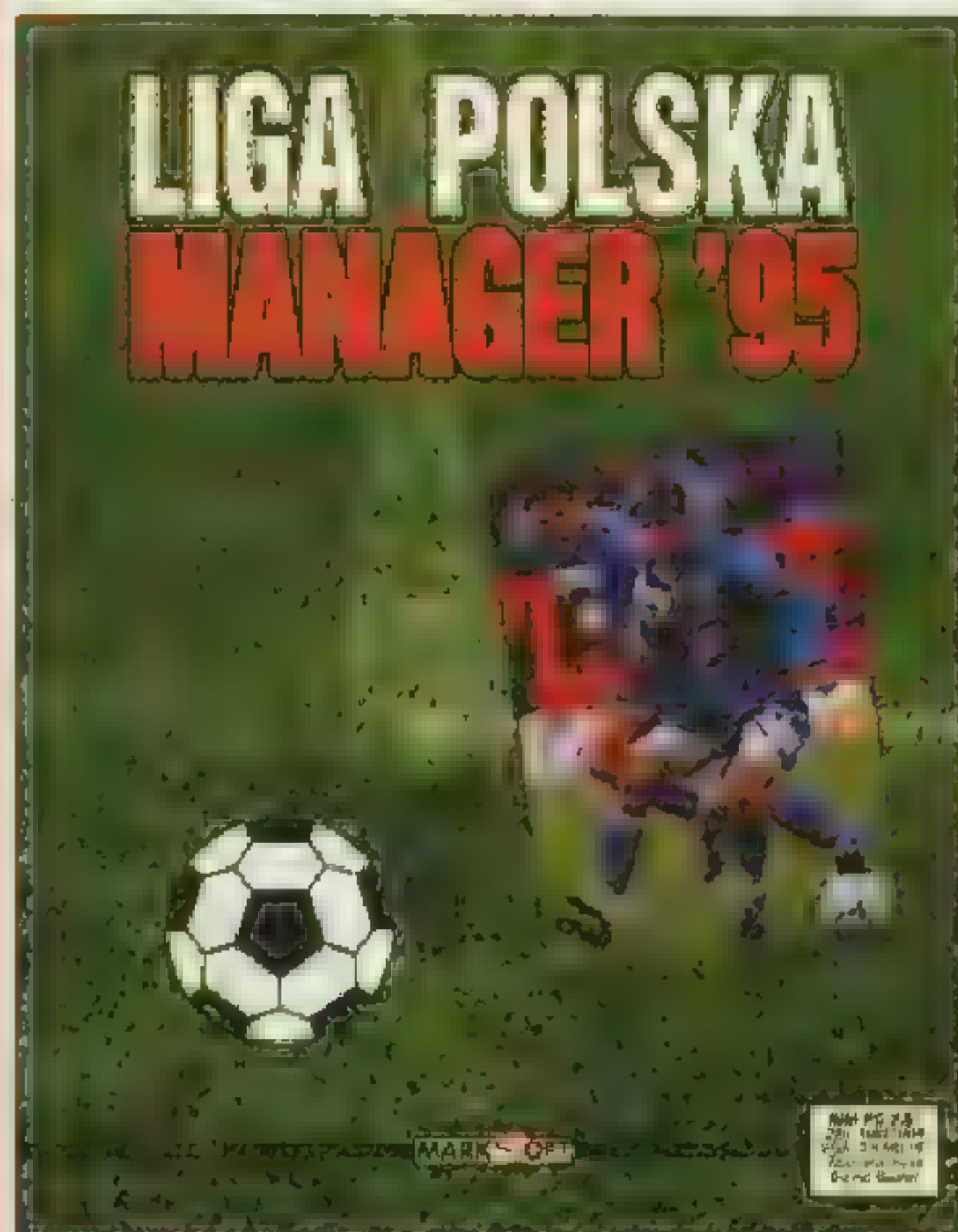
**MAXIS'95**  
PC Windows  
SVGA, SB  
STRATEGIA  
85° 00° 85° 70°

Poszukujemy  
dystributorów  
na terenie całego kraju.

**MARK S O F T**

W ofercie ponad 700 tytułów!!!  
Amiga, Amiga 1200, Amiga CD32,  
PC, PC CD-ROM, C-64...

## LIGA POLSKA MANAGER '95



Czy kiedykolwiek narzekałeś na poziom polskiej piłki nożnej?  
Czy masz już dosyć oglądania ciągłych porażek naszych zespołów?  
Czy chciałbyś sam poprowadzić drużynę piłkarską, aby pokazać na co Cię stać?  
A może po prostu choć trochę interesujesz się piłką „kopaną” i pragnąbyś stanąć w szranki z najlepszymi polskimi zespołami, aby walczyć o najwyższe trofea?  
Jeżeli tak, to **TA GRA** jest dla Ciebie.

### Oto co oferuje LIGA POLSKA MANAGER '95:

- możliwość prowadzenia jednego z zespołów polskiej ekstraklasy.
- w pełni animowane akcje podczas meczu.
- I, II, III liga polska, Puchar Polski, Puchary Europejskie oraz Liga Mistrzów.
- rzeczywiste i aktualne dane dotyczące zespołów z polskich lig (I, II, III) oraz piłkarzy w nich grających.
- ogromny pakiet funkcji pozwalający swobodnie kierować zespołem.
- systemy rozgrywek zgodne z rzeczywistością.
- animowane sytuacje podbramkowe.
- oraz wiele, wiele innych atrakcji.

Wydawca: M. S. O. F. T. Sp. z o.o. ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45, skr. poczt. 114

### OVERDRIVE

Wścigi samochodowe, 4 różne pojazdy, muzyka stereo, efekty dźwiękowe, mowa, znakomita grafika, możliwość jednoczesnej gry dla 2 osób, wiele różnych torów, to tylko niektóre cechy charakteryzujące tę grę.

### ARCADE POOL

Realistyczny bilard. Wiele opcji. Twoim problemem będzie nie to jak grać, ale jak przestać.



Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45, skr. poczt. 114

tel. (0-2) 663-93-90, fax (0-2) 663-92-98





Mijały lata, mijały kolejne pokolenia, zmieniało się polityczne oblicze świata. Państwa rozpadały się na mniejsze państewka, gdzieś tam rządziły korporacje przemysłowe. Niewzruszenie na swych stanowiskach tkwili tylko naukowcy opłacani przez równie wszechwiecznych generałów. Linie walki, gorący front wymagał bowiem nie tylko świeżego mięsa armatniego, ale i coraz nowocześniejszego sprzętu.

#### KIERUNEK NATARCIA

Gra FRONT LINES wprowadza nas w bezwzględny świat przyszłości, w którym państwa, regiony i korporacje toczą zjadliwą walkę. Rozgrywając kolejne scenariusze (a są to trzy wprowadzające, trzynaście średnich i cztery trudne) będziesz mógł zdobywać wiedzę i doświadczenie niezbędne do przetrwania i zwycięstwa.

Po wyborze scenariusza oraz strony rozgrywki wyświetlany jest ekran wprowadzający, na którym znajduje się krótki opis scenariusza, czas trwania, cele, zamiary i siły obu stron. Gracz może również dokładnie zapoznać się z celami na mapie, którymi będą odpowiednie punkty terenowe. W zależności od scenariusza trzeba niszczyć obiekty, budować mosty, bronić i obsadzać miasta itp. Oczywiście najważniejszym zadaniem jest zniszczenie przeciwnika.

Przed rozpoczęciem gry możesz zdecydować o zmianie rozmieszczenia jednostek i wybrać nowe typy sprzętu. Dzięki temu za każdym razem możesz rozgrywać zupełnie inną walkę.

#### W OGNIU WALKI

Twój kompleks przemysłowo-wojskowy dał ci do ręki potężne narzędzia zbrodni. Podstawowym rodzajem sprzętu jest sprzęt pancerny. Rozpo-



cego oddziału. Wystarczy kliknąć na własnym oznaczonym sześciokątem oddziale dwukrotnie lewym przyciskiem i rozpoczyna się piekło.

W normalnej walce komputer proponuje ci dowolny oddział, a ty wybierasz lewym przyciskiem będący w zasięgu przeciwnika. Możesz też wybrać strzelającą jednostkę samodzielnie, klikając nań prawym przyciskiem.

Gdy w trakcie ruchu lub walki chcesz zakończyć działanie danej jednostki i przejść do następnej, kliknij na dotychczas aktywnej lewym przyciskiem myszy.

#### BITWA

Przy włączonych opcjach INDIRECT FIRE, OPPORTUNITY FIRE,

# FRONT LINES

znawcze FERRETY (latające nibyspodki), opancerzone latające SCAB'y, lekkie czołgi (LIGHT TANK), ciężkie czołgi (HEAVY TANK), superczołgi (MEGA TANK), samobieżna artyleria opancerzona (BLAST WAGON). Oczywiście dysponujesz także wsparciem artyleryjskim w postaci lekkiej i ciężkiej artylerii oraz rakiet (GSM). Nie może też zabraknąć zwykłej piechoty dobrej do obsadzania premiiowanych punktów terenowych, ciężkiej piechoty (TECH INFANTRY) i saperów (ENGINEER). Ci ostatni mogą niszczyć dowolne budowle, wznosić fortyfikacje, budować mosty lub rozkładać pola minowe (cudowne w obronie). Jednak współczesna piechota nie lubi pętać się samotnie po polu bitwy – wsadź ją na APC czyli transportery opancerzo-

Wyspa – teren jednego ze scenariuszy

SIMULTANEOUS RESOLUTION, ONE HIT RESOLUTION itd.

uzyskasz największy realizm gry. Do wygrania tej pasjonującej batalii niezbędne będą szybkie jednostki rozpoznawcze (FERRET lub SCAB) współpracujące z artylerią i rakietami. Zwiad rozpoznawczy ujawni przeciwnika, a ogień go zniszczy lub osłabi. Oczywiście jądro twojej armii powinno stanowić czołgi wspierane przez artylerię samobieżną. W obronie i przy obsadzaniu punktów terenowych najwięcej zdziała piechota.

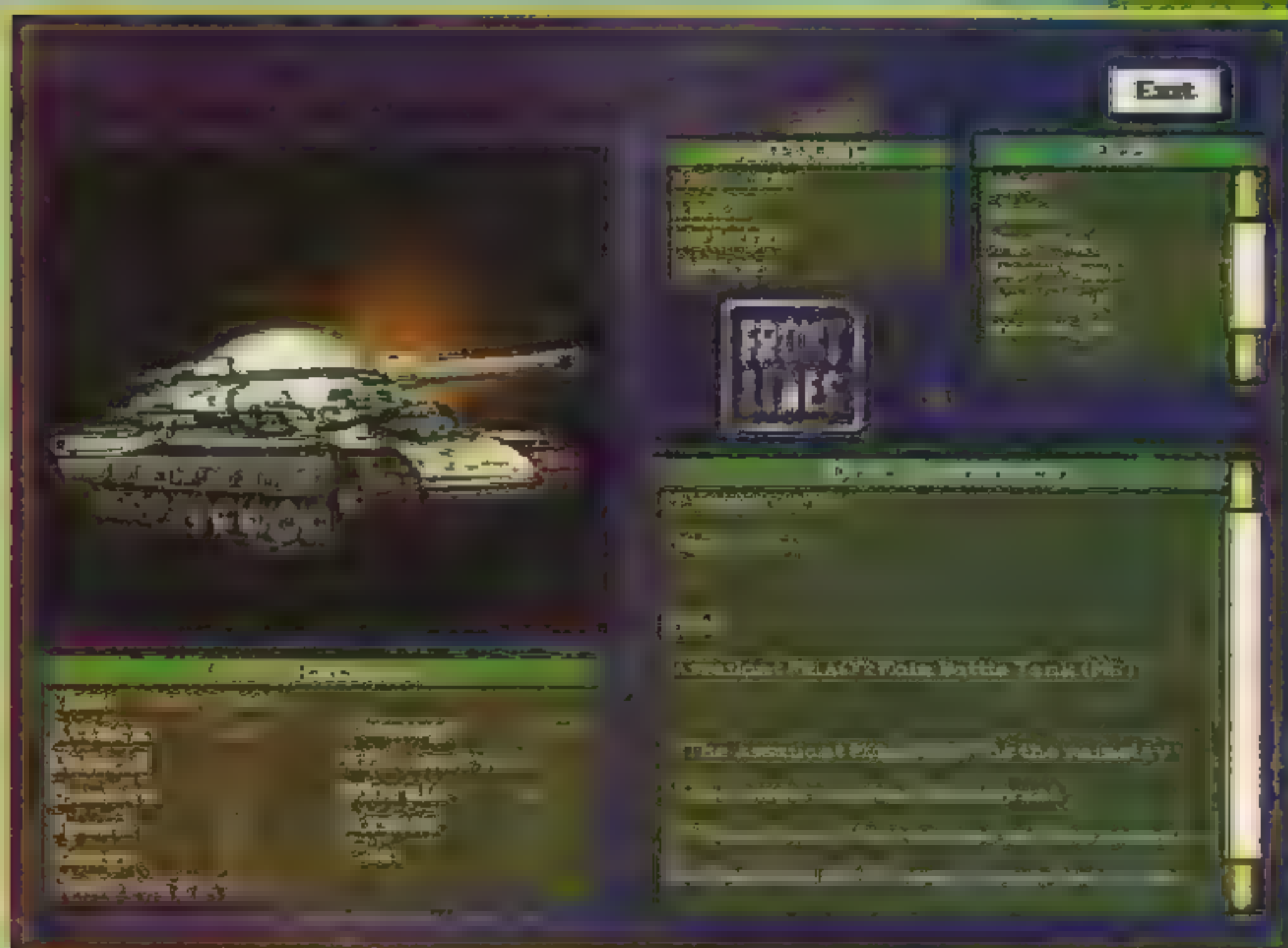
Bezcenne usługi oddadzą ci jednostki saperów. Rzeki i strumienie pokryją się mostami, przeszkody zostaną usunięte. Oczywiście wąskie przesmyki w lesie czy między wodami warto osłonić liniami pól minowych o ile jesteś stroną broniącą się. Oczywiście wyobraźni zobaczysz 30 oddziałów saperów kładących 30 pól minowych w jednym etapie. Czysta poezja i szaleństwo.

Każdy rodzaj sprzętu czy piechoty posiada właściwy sobie zasięg rażenia. Należy dokładnie przeczytać informacje zawarte w MENU-

ne lub SHUTTLE (rodzaj bojowego wozu piechoty).

#### DOWODZENIE

Gra rozgrywana jest w fazach. Ruch pierwszego gracza poprzedza ruch gracza następnego, następnie obaj mogą prowadzić walkę ogniową. Istnieje możliwość włączenia opcji ognia obronnego. Wtedy w trakcie ruchu przeciwnika po naciśnięciu dowolnego klawisza masz możliwość ostrzelania maszerują-





Hex Grid On/Off

Scenario

Message delay

Game Equalizer

Player mode

Weather

Symbols/Icons

Air Drop Mode

Setup Complete

Exit to Dos

Grid Off

Arnhem

Speed'n Cheats

Private

Computer Axis

Historical

Symbols

Historical

High Scorers

The Pure Wargame

©1994 QQP, Inc. Death From Above

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

Arnhem, Holland 17 September 1944 Code named Market Garden. 20 Turns

This was the largest airborne operation that the Allies launched during the war. The Arnhem Bridge was to be captured by the British 1st Airborne Brigade and the Polish 1st Airborne Division. This was the last bridge in a series of bridges that the Allies were to capture. British intel said that the Arnhem area was being defended by second rate troops. Air recon photos did show however tanks and trucks camouflaged in the wooded area's near the Arnhem area. But they were dismissed. The operation went on as planned and the rest is history.

Reinforcements

5/20/41

12:00

Turn 2

Sunny

Stress: 75

Food: 100

Med: 100

Fat: 11

Mor: 83

Game Options

Check Units

Unit Mode

Artillery

Air Strikes

Artillery Barrage

Artillery Control

Reports

Unit Wait

Unit Halt

Unit Attack

Group Attack

Exit to Dos

Extended Forecast

5/20

5/21

5/22

5/23

5/24

5/25

0600

1200

1800

2400

też wykorzystają lukę w linii by prześlizgnąć się i opanować cele dające zwycięstwo. Co ciekawe przeciwnik może spokojnie poruszać się po hexach sąsiadujących z twoim oddziałem nie ponosząc nawet większego kosztu

# THE PURE WARGAME

Mało dotąd znana firma QQP szerokim frontem atakuje rynek strategii. THE PURE WARGAME ma stać się całą serią gier o drugiej wojnie światowej. Pomysł taki znamy już z V4V, lecz QQP pokusiła się o całkowicie inną jego realizację. Kolejne odcinki nie będą nawiązywać do poszczególnych kampanii tylko poświęcone będą różnym rodzajom wojsk. Mniejsza liczba pionków, prostsze zasady i co ważne krótkie scenariusze wskazują, że gra może cieszyć się uznaniem graczy nie mających cierpliwości do V4V.

## ŚMIERĆ UDERZA OD TYŁU

Tematem pierwszej części noszącej tytuł DEATH FROM ABOVE są operacje powietrzno-desantowe drugiej wojny światowej. Scenariusze obejmują zarówno desanty niemieckie (np. Kreta), jak i alianckie (Normandia, Arnhem). Gracz dowodzi siłami wielkości jednej lub kilku dywizji, posługując się pododdziałami wielkości plutonu, czasem kompanii. Wartość jednostki zależy od bardzo wielu czynników: liczebności, zaopatrzenia, morale, zmęczenia, przyjętego szyku itp.

Wszystkie straty jakie ponoszą jednostki podawane są w liczbie zabitych, rannych i wziętych do niewoli żołnierzy. Nie są to żadne abstrakcyjne punkty si-

ły. Pomysł niby prosty i oczywisty, a jak podnosi związane z grą emocje!

Tak jak zasady, tak i przebieg gry nie odbiega od „amerykańskich” standardów. Podstawowym manewrem jest otaczanie jednostek. Najlepszą taktyką – atakowanie kilkoma jednostkami jednej. Co ciekawe jednostki nie mogą tworzyć stosów (tzn. stawiać po kilka na jednym polu) ani przez siebie przechodzić.

Niewielka w porównaniu z rozległością mapy liczba pionków powoduje, że należy odrzucić wszelkie myśli o linii frontu i stabilizowaniu sytuacji. Odbiorczy zasięg ruchu jednostek powoduje, że jak byś się nie starał, przeciwnik zawsze może cię przeskrzydlić, lub

ruchu. Dla przyzwyczajonych do V4V będzie to prawdziwy szok.

## MENU

W trakcie rozgrywki towarzyszyć ci będzie podręczne menu. Powinnoś sobie z nim poradzić, z wyjątkiem kilku komend, których użycie wcale nie jest oczywiste:

UNIT MODE – najważniejsza w tym menu jest możliwość zmiany szyków – ATTACK, DEFEND AREA i ENTRENCHED. Możesz z nich korzystać tylko wtedy, gdy oddział jeszcze się w danym etapie nie ruszał.

ARTY BARRAGE – wybierz cel (prawy guzik myszy) i następnie tę opcję. Komputer przeczesze pole walki w poszukiwaniu artylerii, która mogła by ostrzelać wybraną jednostkę wroga.

UNIT WAIT, UNIT HALT – pierwsza opcja pozwala odłożyć ruch danej jednostką na później, druga definitywnie kończy ruch jednostki (później nie można już do niej wrócić).

GROUP ATTACK – opcja ta pozwala wykonywać ataki kilkoma jednostkami na jedną jednostkę wroga. Najpierw wybierz oddział przeciwnika (prawy klawisz), wybierz GROUP ATTACK, następnie wybierz własne oddziały i ponów rozkaz GROUP ATTACK.

## PODSUMOWANIE

Gra jest zwykłą planszówką, opartą o stare, wypróbowane schematy. Plansza podzielona jest na hexy, ruch odbywa się w turach, od-

działy symbolizowane są przez najzwyklejsze pionki. Wygląd niektórych menu i niektóre inne elementy narzucają odległe skojarzenia z CONFLICT: KOREA.

Dziwi nieco archaiczny już sposób posługiwania się pionkami. Po wykorzystaniu limitu punktów program automatycznie zmienia aktywny pionek na następny, według sztywnej kolejności. Taki model sterowania wykorzystywany był w zamierzonej przeszłości w grach ARNHEM (Spectrum) czy TIGERS IN THE SNOW (Atari). Obecnie znaleźć go można jedynie w polskich grach ARDENY 1944 czy PIOTR-KÓW 1939. Na szczęście autorzy TPW umożliwili ręczny wybór pionka prawym klawiszem myszy.

Zaletą gry są stosunkowo krótkie scenariusze. Jeśli potrzebna ci jest gra na godziny a nie na dni to być może TPW ci się spodoba. Przebieg rozgrywki nie zadowoli jednak większych smakoszy, gdyż bitwa już po kilku manewrowych turach przera-  
dza się w płaską wyniszczankę.

Pejott

QQP'94

PC: VGA, SB

2

STRATEGIA

80%

60%

80%

80%

80%

80%

REPORTS-PROFILES, w każdej chwili możesz sprawdzić koszt ruchu w danym terenie (REPORTS), sprawdzić stan każdej jednostki (MAPS), przekonać się o nachyleniu terenu (REPORTS) czy przypomnieć sobie cele terenowe, które musisz osiągnąć by zdobyć jak najwięcej punktów.

## NOWE KONFLIKTY

Większość gier strategicznych ukazujących się ostatnio na rynku posiada wbudowane edytory scenariuszy. Staje się to powoli standardem. We FRONT LINES korzystając z istniejących scenariuszy możesz zmienić teren, ustalić obszar startowy dla danej strony, wyznaczyć cele strategiczne. Całkowicie dowolny jest także wybór jednostek uczestniczących w walce. Daje to nieograniczone możliwości tworzenia własnych rozgrywek. Przeszkodą może być jedynie brak wyobraźni.

## CZAS POKOJU

FRONT LINES posiada niezłą grafikę w trybie SVGA. Koncepcja przedstawienia sprzętu i terenu jest podobna do PERFECT GENERAL. Ogólnie jednak należy powiedzieć, że przy wymaganiach 486DX z 8 MB RAM autorzy nie wysilili się zbyt. Przy słabym

sprzęcie, a nawet przy 486DX/40 praca komputera nad obliczaniem poszczególnych parametrów trwa koszmarne długo. Jest to tym bardziej dziwne, że w PANZER GENERAL czy BATTLE ISLE podobne kłopoty nie występują, a gry te są porównywalne, a nawet lepsze pod względem jakości obrazu czy miodności rozgrywki.

Mimo, że gra jest przyjemna, prosta w obsłudze i posiada dobre rozwiązania, to jednak problemy sprzętowe i uboższy wybór jednostek (ledwie 15 rodzajów) nie skłaniają do zachwytów. Nie ratuje również sytuacji żenujące intro. Widać, że zabrakło czasu. Bo jak inaczej wytłumaczyć fakt, że po trzech godzinach ciężkich walk, po wielkim wysiłku i zjedzeniu kilku paczek chrupek ogląda się ciągle tę samą ilustrację z paroma facetami w baniakach na głowie oraz tablicę z wynikami.

Berger

IMPRESSIONS'95

PC: SVGA, SB

4

STRATEGIA

80%

75%

70%

70%

80%

80%

Unit: Headquarters 6th Gr Reg

Terrain: Grass

Mode: Attack

5/20/41

6:00

Turn 1

Sunny

Stress: 92

Food: 60

Med: 30

Fat: 20

Mor: 68

Game Options

Check Units

Unit Mode

Artillery

Air Strikes

Artillery Barrage

Artillery Control

Reports

Unit Wait

Unit Halt

Unit Attack

Group Attack

Exit to Dos

Extended Forecast

5/20

5/21

5/22

5/23

5/24

5/25

0600

1200

1800

2400





fem na ziemi puszkę, po czym zassałem resztkę benzyny.

Potem przyszła kolej na złożenie wizyty na złomowisku. Bramę zamknąłem na kłódkę, po łańcuchu wspiałem się na mur. Terenu pilnował wilczur, musiałem ponownie uciec na

ciąg dalszy ze str. 68

Po powrocie do przyczepy otworzyłem lodówkę i wyjąłem mięso, w szafce znalazłem tom. Rozwaliłem kłódkę w ogrodzeniu przy wysokiej wieży. Podniosłem resztki kłódki, które upadły na ziemię.

Postanowiłem przeprowadzić małą wizję lokalną, szczególnie zaciekała mnie prowadząca na górę wieży drabina. Ledwo dotknąłem pierwszego szczebla, a już rozryczał się alarm. Schowałem się za beczkami po lewej, więc policja nie zdołała mnie przyskrzytnić. Cichaczem podkradłem się do pozostawionego na ziemi wozu, podłączyłem wąż do otwartego baku, postawi-

w prawo. Mięso ułożyłem w niebieskim samochodzie nie wykonując żadnych zbędnych ruchów. Po murze ponownie przeszedłem w prawo, tym razem wlałem do kabiny kontrolnej. Uruchomiłem ogromny magnes, po czym poruszając dźwigniami, przesunąłem go ponad wrak, do którego wskoczył wilczur. Opuściłem go tak, że mogłem odtransportować przyczepiony do niego samochód w bezpiecznie oddalone miejsce. Spenetrowanie oświetlonych fragmentów placu ujawniło rurę wydechową. Maureen po otrzymaniu wszystkich części postawiła na nogi Harleya. Próbowałem wyjechać z miasta, niestety wszystkie drogi były obstawione. Wróciłem do wieży, włączając alarm pędem wskoczyłem na motor i minąłem zmierzające ku Melonweed patrole.

Popelniono morderstwo. Szef przedsiębiorstwa motorowego Malcolm Corley wychodził z własnego domu. Zajęty był czynnością, której z paru względów nie mogę nazwać po imieniu. Gdy znalazł się w kulminacyjnym momencie zabawy, został wymieciony spod drzwi serią z karabinu, czy jakiejś zakichanej szybkostrzelnej dwururury. Przejechałem akurat tamtędy. Malcolm dogorywając próbował coś jeszcze bełkotać, musiałem jednak zwinąć żagle, by policja nie

wzięła mnie za mordercę. Poczulem się w obowiązku wyjaśnienia sprawy. Wróciłem do Melonweed, przed warsztatem przeszukałem stertę rupieci, gdzie znalazłem fotografię. Na szosie postawio-



no blokadę, zmuszony więc byłem wyjechać z miasta północnym przesmykiem.

Znowu wylądowałem nie opodal podłej knajpy. Zjrzałem do kontenera, spotkałem tę samą małą, która wcześniej odjechała z Melonweed. W moje łapy wpadła sfalszowana karta identyfikacyjna. Potrzebowałem teraz jedynie kogoś, kto by mi pomógł przedrzeć się przez policyjną blokadę. W barze przy stoliku siedział rachityczny Emmet, kierowca ciężarówki. W trakcie przydługiej dysputy już prawie zdołałem go przekonać, żeby wziął mnie na pokład, ale zgodził się dopiero po przedstawieniu trefnej ID. Emmet dowiózł mnie na ranczo i odjechał. Niestety, wraz z moim przewodem paliwowym, który wziął jako zapłatę za przysługę.

Zajrzałem w drzwi po prawej, pod poduszką odkryłem klucz do odkręcania kół, którym otworzyłem kufer. W środku jak na życzenie spoczywał przewód, naprawiłem nim Harleya. Ruszyłem w drogę.

Zatrzymałem się na miejscu kraksy. Emmet rozbił ciężarówkę. Kluczem do kół poluzowałem opony i pchnąłem wrak, tak że wieziony na nim zapas nawozu wylał się na jezdnię. Zebrałem go trochę do kieszeni. Zawróciłem na ranczo, gdzie natknąłem się na dwójkę goryli jakiejś szczy. Mieli niezbyt jasne zamiary, więc profilaktycznie dałem nogę. Faci ruszyli w pościg, zatrzymali się na rozlanym nawozie. Ponownie zawróciłem, stanąłem w miejscu katastrofy. Używając klucza pogrzebałem przy wozie, znalazłem gadżet, który wmontowałem do swojego motoru.

## POJEDYNEK NA SZOSIE

Skręciłem z głównej szosy na obwodnicę prowadzącą do kopalni. Już po chwili wypatrzyłem znajomą sylwetkę na motorze. Był to nie kto inny jak Ojczulek Torque, dawny guru Polecatsów, obecnie na emeryturze! Trochę pogawędziłem, wspominając stare dobre czasy

i narzekając na parszywą współczesność. Wyprzedziłem go. Po kilku chwilach jazdy okazało się, że na drodze buszują rozrabiaki. Pierwszego znokautowałem pięścią, zdobyłem łańcuch. W sukurs przyszedł mu kolejny, z bli-

ska zobaczyłem, że to rudowłosa babka. Chciała mnie zabić, więc chlapnąłem jej z bliska błotem w oczy. Automatyczną piłę, która przeszła na moje konto, wypadało zaliczyć do broni ciężkiej. Łysonia na traktorku wykoleiłem, wykonując za ledwie jedno cięcie brzeszczotem piły. Zdobylem deskę – przydała się do najtrudniejszego zadania. Pochylenego nad kierownicą w końcowym stadium lordozy Rybiniowca w goglach należało nie zbliżając się zbyt blisko trzepnąć deską. Przejałem gogle i założyłem je. Nagle jakby ktoś wałnął w wyłącznik od światła. Widziałem wyraźnie tylko kropki namalowane pośrodku jezdni, reszta była przyciemniona. W lewej dolnej części pojawiały się komunikaty. Jeden zjazd, drugi, jaskinia... to było to, czego szukałem. Pingle sprawiły, że mogłem wjechać bezpiecznie do kryjówki Rybiniowców. Mój kumpel próbował kiedyś zrobić to na czuja, bez żadnego sprzętu – przez tydzień zeskrobywał Harleya ze skalnej ściany.

Głęboko w jaskini natrafiłem na dziwne malowidło, nie opodal stała rampa. Zsiadłem z maszyny, czego nie lubię, by popchnąć rampę do motoru. Podpiąłem ją do mojego haka holowniczego i podjechałem do zakretni. Tutaj znowu zmuszony byłem zsiąść z tronu, żeby ustawić rampę. Warto było popatrzeć jak Rybiniowce dostają wycisk. Śmiejąc się pod nosem z dowcipu o śledziu i motocyklu, odjechałem ze smrodliwych jaskiń.

Świat schodzi na psy. Każdy pożądny biker szanuje drogę, bo bez tego nie ma jazdy, ale coraz więcej gangów olewa zasady. Takie kanale ukradły most nad wąwozem, żeby sprzedać go na złom. Przepędziłem ich z tych stron, ale mostu nie dało się odzyskać. Na tablicy wyczytałem o wariacie, który dawno temu przeskoczył przepaść. Potem okazało się, że gość podrasował sobie cichaczem sprzęt. Wydawało mi się, że mam wszystkie potrzebne bajery, więc poklepałem czule motor, wziąłem rozpęd i poszybowałem na drugą stronę.

## COREVILLE

Zszedłem ze wzgórza pod stadion. Stał tu sprzedający pamiątki pajac. Pobawiłem się samochodzikami, ale ten nie wytrzymał mojej ostrej jazdy. Owróciłem uwagę sprzedawcy, pytając o koszulę. Kiedy gość zachwalał swój towar, zwinąłem żółtego królika. Nie czekając na koniec przemowy, ruszyłem do motoru





i odjechałem na północ.

Mówi się, że wejście do siedziby sępów jest tak gęsto zaminowane, jak Rybiniowcowe łajno rozrzucone na drodze do kopalni. Wypuściłem mojego królika doświadczalnego, żeby się trochę rozerwał.

Trochę za wcześnie spekał, została tylko bateria. Dlatego wróciłem do sprzedawcy tandety, po jego krewnych i znajomych. Baterię włożyłem do baku unieruchomionego samochodzika, potem tak pokierowałem wozem, żeby wjechał za bramki biletowe po prawej. Sklepiarz pognał za swoją zabawką, a ja zaopiekowałem się kartonem króliczków.

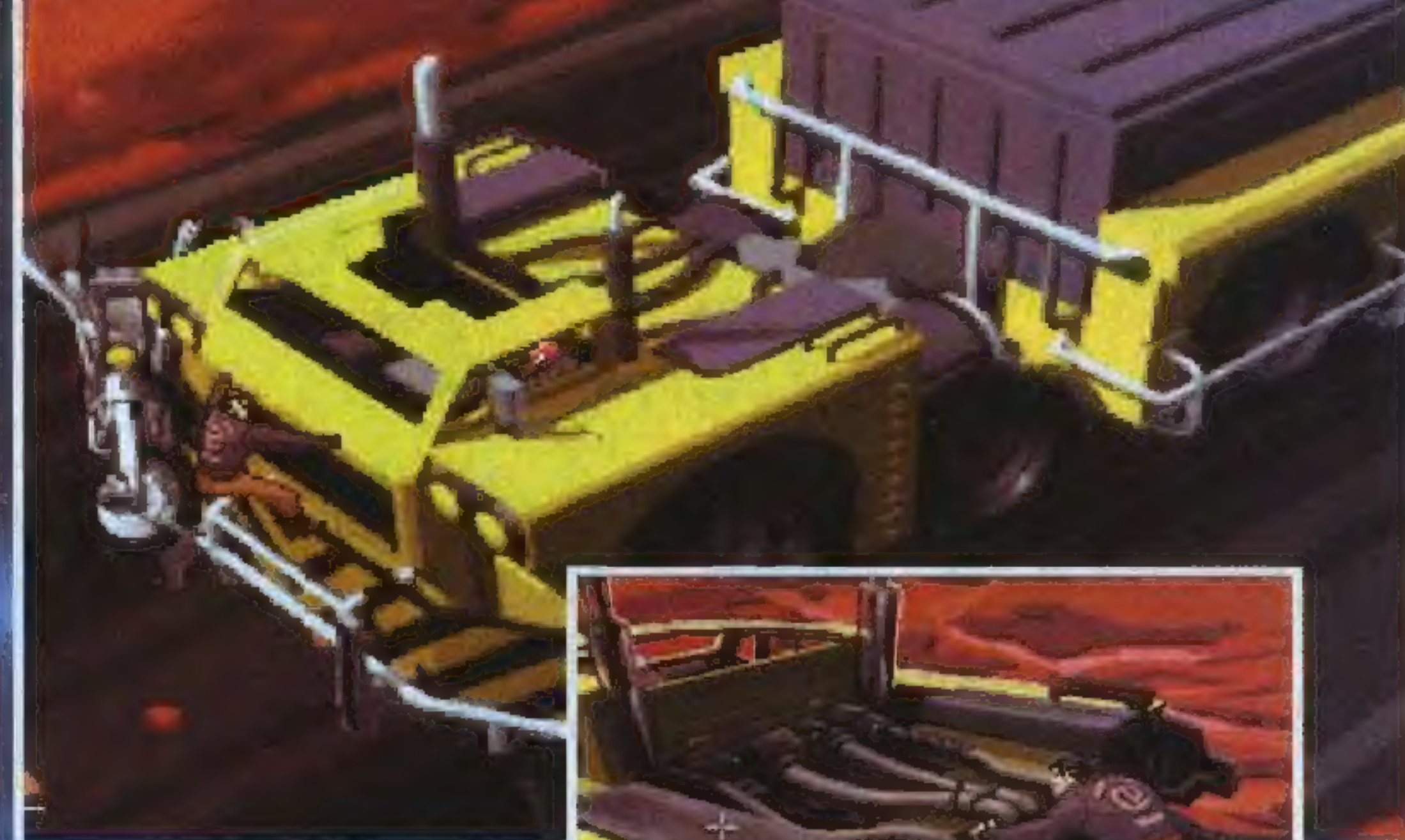
Wszystkie króliczki wysypałem na polu minowym. Żeby się nie rozpierzchy, zebrałem wszystkie sztuki oprócz jednego. Poczekalem, aż ten będzie miał odlot i wysadziłem następnego. W końcu wykopałem sobie ścieżkę do kryjówki sępów. Nie-



i podпалиłem bandy od ubrania. Flap i Flap zaczęli mnie gonić. Wskoczyłem najpierw na brązowy wóz, potem przeskoczyłem na ich niebieski. Wjechali ze mną w płonący wrak. Ja miałem azbestowe gacie, oni mieli mniej szczęścia.

### RIPBERGER

W kryjówce Sępów ustaliliśmy jak zdemaskować obłudnego Ripbergera. Maureen wspomniła, że jej ojciec ukrył w motorze klucz do swojego testamentu. Przeczesałem wszystkie części, aż znalazłem sześciocyfrową liczbę (154492). Byłem



pode mną. Ripberger zorientował się, że to koniec szopki dopiero, wtedy kiedy zagłuszyły go gwizdy i mikrofon przejęła Maureen.

### KOMU W DROGĘ, TEMU CZAS

Kto dał temu draniowi prawo jazdy? Facet wyjeżdżając zmiażdżył moją maszynę! Mało brakowało,



przepaści. Ripberger cudem się uratował, ale obiecałem sobie, że mu to zrekomensuję. Wsunąłem się do kabiny. Uruchomiłem komputer pokładowy, wybrałem systemy obrony (Defence, Machine Gun, Control) i wyłączyłem karabiny maszynowe. Zależę się, że R.I.P.berger spadał dłużej niż ja rozwijam setkę na motorze.

Od czasu przejęcia fabryki Maureen bardzo się zmieniła. Na gorsze. Szkoda, bo podobala mi się, ale przecież nie cierpię ludzi, którzy cały czas liczą pieniądze, chodzą w garniturach na spotkania z zarządem i wciąż jeżdżą na czterech kołach. Wcisnąłem gaz do dechy i pognałem w siną dal.

Micz & User Jama

Dystrybutor: IPS Computer Group

# FULL THROTTLE

stety, baby wyczuły mnie na kilometr i po chwili byłem związany jak kaczka. Maureen zaczęła mi grozić. Ja zacząłem ją wyzywać. Zadziałała dopiero ksywa wymyślona przez Malcolma - Diappered Dynamo. Maureen wzięła film do wywołania i byłem wolny. Razem wymyśliłmy plan, jak załatwić prawdziwego mordercę Corleya.

### DERBY

Plan był prosty. Miałem rąbnąć samochód Maureen, wtedy odpalilibym ukryte pod maską materiały wybuchowe. Maureen katapultowałaby się, a ja miałem odwrócić od niej uwagę i udawać żywą pochodnię w azbestowym ubranku. Sprawy się trochę skomplikowały, bo dostępu do samochodu Maureen cały czas pilnował Bulus i Nestor w niebieskim wozie.

Rozpedziłem się, skręciłem i wjechałem na lewą rampę. Udało mi się wskoczyć na brązowy samochód. Frajerowi zgasł silnik. Gdyby jeździł na motorze jak ja, nigdy by coś takiego się nie zdarzyło. Podjechałem od tyłu, podjechałem go do prawej rampy i spuściłem. Następnie pojechałem za nimi. Odbiłem się od brązowych, spadłem na niebieskich. Kiedy palanci mocowali się z rozrusznikiem, ja przywaliłem w Maureen. Samochód eksplodował z rozdzierającym hukiem. Zataczając się, podbiegłem do drzwi stadionu

absolutnie pewien, że to kombinacja od sejf.

Zajechałem na tyły fabryki. Zgodnie ze wskazówkami Maureen odczekałem, aż wskazówki mierników ustawią się na zero i urządzenia ucichną. Ustawilem się twarzą do skrajnego lewego wspornika i kopnąłem w ścianę. Maureen dobrze zapamiętała słowa ojca, bo otworzyło się tajne przejście do fabryki.

Corley zamontował w biurze sejf. Wstukałem sześciocyfrowy kod i przycisnąłem inicjały. Sejf wysunął się z podłogi i otworzył na oścież. To się nazywa obsługa! Wewnątrz znalazłem dziwną kartę oraz szpulę z filmem. Przeszedłem do hallu po prawej.

Wsunąłem kartę do czytnika, co otworzyło prawe drzwi. Wszedłem do środka, to była sala kamerzysty. Pod ścianą stał projektor z dwiema dźwigniami. Podczas gdy Ripberger wyglądał swoje smuty, pociągnąłem dwa razy za lewą dźwignię od napędu. Następnie szybko dziergnąłem dwukrotnie prawą dźwignię od lamp. Projektor skonał. Wyszedłem z pokoju, zanim pojawiła się operatorka. Będąc z powrotem w hallu tym razem skorzystałem ze środkowych drzwi. Położyłem kompromitujące fotografie na sztaludze. Kamera przesłała ich zawartość na salę

a przy okazji przerobilby i mnie na konfitury a'la wujek Ben, jednak chwyciłem się przodu ciężarówki. Wkurzyłem się nie na żarty.

Zdjąłem kratownicę z chłodnicy i otworzyłem umieszczony nad nią panel. Kiedy Ripberger wychylił się, by go z powrotem zamknąć, złapałem jego łaskę. Była mi potrzebna do wyłączenia wiatraka chłodnicy. Wtedy bez zadrażnienia przeszedłem na tył kabiny przez komorę silnika. Ripbergerowi przydałby się mały upust krwi. Z tą myślą wbiłem klucz do kół w latę rury paliwowej po prawej.

Sępy wkroczyły do akcji, chociaż rezultat tego był nie taki, jakiego się spodziewałem. Mimo gróźb Ripbergera, doszedłem w deszczu świszczących kul do drabiny i wspiałem się do kabiny. Włączyłem ekran, zacząłem kombinować jakby tu wsunąć koła. Znalazłem wreszcie odpowiednie menu (Takeoff - Post Takeoff - Gear). Po chwili znalazłem się za kabiną, a ciężarówka na skraju



**LUCASARTS'95**

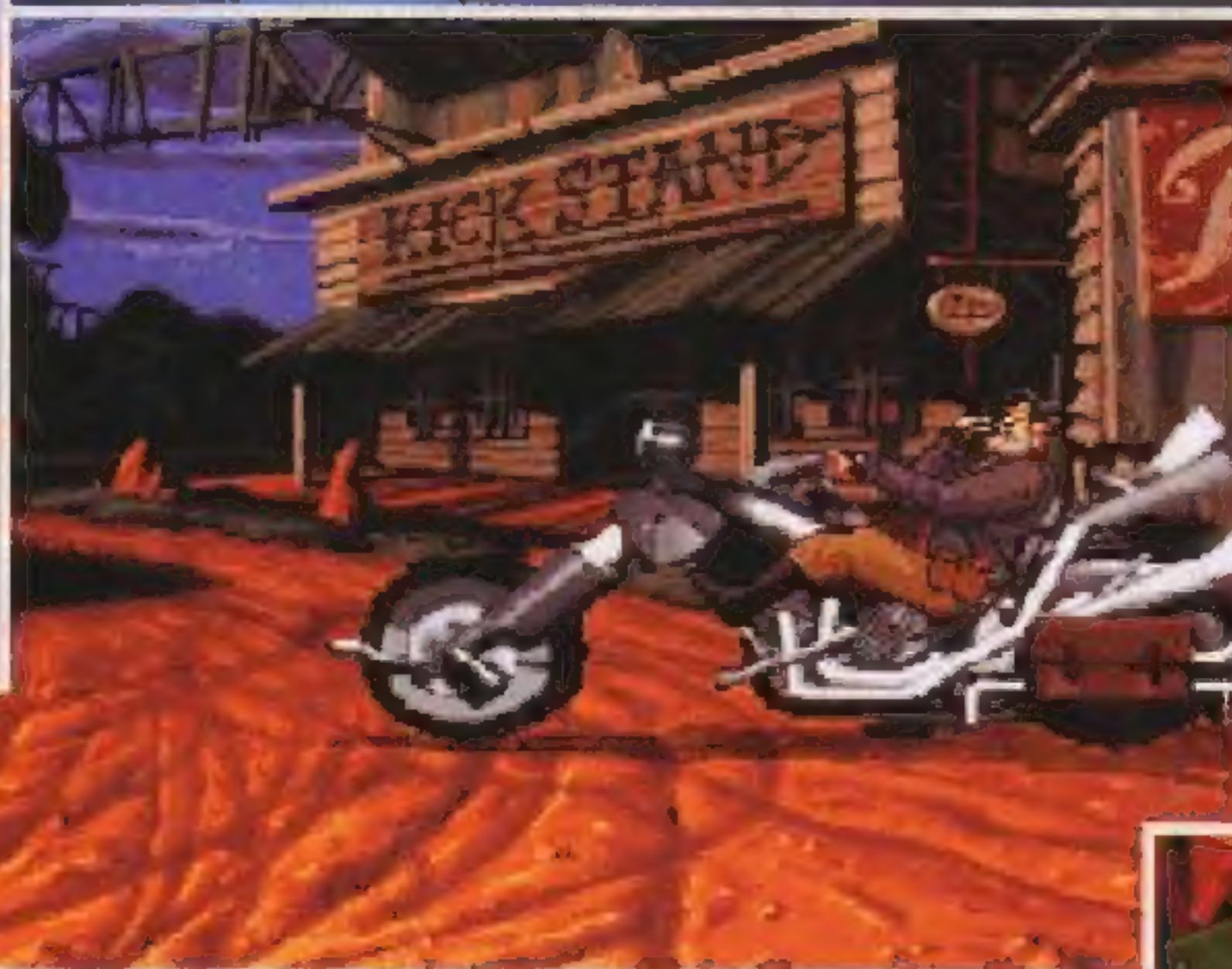
PC: VGA, SB, CD-ROM

PRZYGODOWA

100% 95% 90% 100%

Grafika Dźwięk Muzyka Cena w zł. z podatku VAT





że stojący przy wizjerze właściciel zaczyna po chamsku się stawiać. lekko musnąłem je glanem. W rogu przyczepy znajdowała się zakamuflowana winda, zjechawszy na dół znalazłem dopalacz. Zniosłem go do Maureen.

ciąg dalszy na str. 66



Prawie dwa lata temu SAM & MAX zamknął jeden rozdział działalności LUCASARTS, a FULL THROTTLE otwiera kolejny. Odstawiając na bok gorączkowe reklamowe slogany, postaramy się zerknąć na FULL THROTTLE chłodnym okiem krytyka. Grafika, choć nie w podwyższonej rozdzielczości, robi bardzo dobre wrażenie. Dokładnie opracowano postać głównego bohatera, oprawa dźwiękowa zwraca uwagę starannością wykonania i różnorodnością, np. odgłos kroków bohatera po ziemi jest inny, niż gdy stąpa po deskach. Cała ścieżka dźwiękowa jest digitalizowana, co zapewne spodoba się tym, którzy nie mają jeszcze kart z syntezą Wave Table.

Akcja FULL THROTTLE rozgrywa się na dwóch planach. Pierwszy to tradycyjny, przygodówkowy widok z boku, gdzie chodzi się po ekranie. Po drugie są obszerne, misternie wykonane komiksowo animowane wstawki. W grze pojawiają się także charakterystyczne dla produkcji LUCASARTS zrecznosciowe przerywniki – trzeba na przykład walczyć na szosie, bądź rozbijać się samochodem po stadionie.

Gra pozornie nie posiada wad. Z drugiej strony wielu ludzi, szczerze mówiąc my również, poczuło rozczarowanie. Gra okazała się zbyt łatwa, a precyzyjniej mówiąc bardzo szybko się kończy. Skończenie SECRET OF MONKEY ISLAND było prawdziwym wyzwaniem, podczas gdy

zabawa w FULL THROTTLE zajmuje nie więcej niż dziesięć godzin. To w zasadzie jedyny, lecz bardzo znaczący brak tej gry.

Można snuć przypuszczenia, że LUCASARTS przyjął nową filozofię dla gier przygodowych. Mają one być efektywne, przyjemne, bez żadnych zgrzy-

wałem tłuszczu, do tego nosił kolczyk w nosie, a tego nie lubię. Sprowadzenie go do parteru od razu poskutkowało – zaczął cienko śpiewać i śliniąc się oddał kluczyki do mojego rumaka. Wyszłem na zewnątrz i odjechałem.



# FULL THROTTLE

tów. Również inne firmy obecnie podążają podobną drogą – CRYO, które niegdyś wydało trudne KGB, obecnie wypuszcza dużo prostsze gry, takie jak COMMANDER BLOOD czy LOST EDEN.

■ ■ ■

Gdy człowiek budzi się w kontenerze na śmiecie, to nie ma czasu na rozczulanie się nad własnym losem, bo musi szybko zatkać nos. Jedno huknięcie pięścią otwiera kłapę i wychodzę na zewnątrz. W promieniu kilkudziesięciu mil nie istnieje cywilizowany świat. Gang Polecatsów gdzieś odjechał, a to że zostałem tu sam bez grosza w kieszeni, g... ich obchodziło. W takich chwilach ma się pewność, że życie to cholernie powikłana rzecz.

Chciałem wsiąść na Harleja i czym prędzej prysnąć z tego bagna, lecz okazało się, że kluczyki się zapodziały. Węch skierował mnie do pobliskiej knajpy, drzwi otworzyłem z kopa, bo barman je zabarykadował. Barman był ka-

Gdy jestem na drodze, mało co jest w stanie mnie zatrzymać. Próbował to wtedy zrobić jakiś odważniak, ale gdy dostał w twarz, stracił równowagę i koziołkował po asfalcie. Przy prędkości przekraczającej setkę koziołki trudno zakwalifikować do aerobiku. Trochę mu współczułem, cóż – jednak są tacy, którzy lubią igrać z ogniem.

## MELONWEED

Pierwszym przystankiem była nędzna miejscina Melonweed. W warsztacie poznałem Maureen. Zdziwiłem się, co taka dziewczyna jak ona robi na tym zadupiu. Pogadaliśmy trochę, obiecała mi, że zreperuje motor, gdy zdobędę gdzieś potrzebne części. Wycho- dząc wziąłem kanister i gumowy przewód. Na zewnątrz zagad- nałem stojącą pod plotem Mirandę. Poszedłem do przyczepy na kółkach. Grzecznie zapukałem do drzwi, a gdy usłyszałem,

